Mai´92 Nr. 5 DM 7,- Sfr 7.- Ös 56.-

5

AMIGA

KICK START

COMPUTER MAGAZIN



PUBLIC DOMAIN

AUSGESUCHT

DER NEUE AMIGA 600

AMIGA-LAPTOP?

TYPOGRAPHIE, ABER WIE?

DESKTOP PUBLISHING

Berichte • Tests • News

CeBIT & Musikmesse '92

Phoenix-Board
Amiga 1000 findet Anschluß

Multimedia Wunderland?
Die Wahrheit über Multimedia

Blizzard
Low-Cost-Turbokarte

5 JAHRE SUPERFORMANCE

Unsere Jubelpreise!

Rufen Sie jetzt an! 06709/778

Amiga 3000-25/50  3.555,-

Amiga 600HD 20MB Festpl.  1.198,-

Amiga 500 Plus  749,-

Porto + Versand bei uns zu reellen Preisen. Testen Sie uns!

Commercial Developer Amiga Competence Center

SUPERFORMANCE
INNOVATIVE QUALITÄT AUS DEUTSCHLAND

M. WEISGERBER Hard & Soft
RATHAUSSTRAßE 2
D-6551 FÜRFELD
06709/778

Irrtum vorbehalten. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen gerne zusenden. Alle Preise verstehen sich incl. Mehrwertsteuer ab Lager/Werk Fürfeld. Lieferung erfolgt per Nachnahme oder Vorkasse.





DTP ade?

▶▶▶ Vorgestern traf mich Martin und wir kamen ins Gerede: "Hey, kaum ist mir meine Recheneinheit ans Herz gewachsen, soll SIE mir schon nicht mehr genügen!"

Martin bezeichnet seinen Computer so, weil er meint, es sei die einzig vernünftige Möglichkeit in der weiblichen Person von seinem Rechner zu reden und das sei ihm angenehmer. "Behauptet wer", frage ich zurück.

Martin schüttelt nun erregt das Haupt, sucht Worte, die seine Verletztheit auszudrücken imstande wären.

"CeBIT und Commodore, Apple und Atari, Microsoft und Quicktime, 5MB, Video und IFF und Sound in 16 Bit", kommt es gepreßt. Dann raunt er mir zu und rollt dabei mit den Augen und ich weiß schon was er jetzt sagen wird: Multimedia.

"Aha", werfe ich schnell noch ein, in der Hoffnung einer zweifellos folgenden vollständigen Darlegung seines Dilemmas zu entgehen. Ein Dilemma, in das so viele geraten werden. Sofern sie ein ähnliches Verhältnis zu ihrem Computer haben wie Martin. Oder zum Geld.

"Der Falke ist gelandet", flüstert er noch verschwörerisch. Ich bemühe mich um einen halbwegs ehrlich erstaunten Gesichtsausdruck.

Dieses Erlebnis mit Martin hat mir zu denken gegeben in den letzten Tagen. Sollte Multimedia einer der letzten Hürden auf dem Wettlauf zum wirklichen PERSONAL Computer sein? Ist Multimedia etwa schon da? Oder wartet sie, wie einst das Schwert des britanischen Königs auf den, der sie aus ihrer Hardware befreit. Und auf das Volk losläßt? (Trommelwirbel).

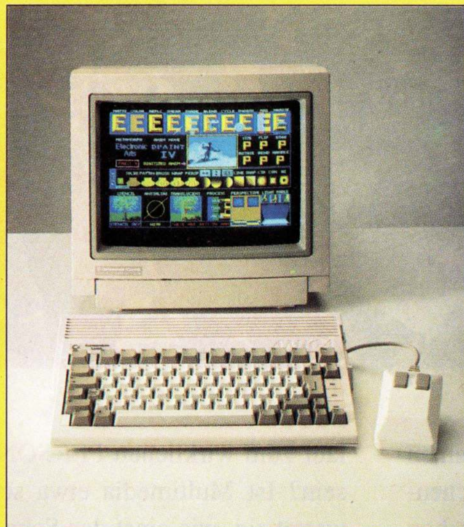
Der multimediale Mensch ist ein erklärtes Ziel im Wettstreit um neue Absatzmärkte und irgendwie ist das den meisten noch etwas unheimlich, sind doch lockend animierte, pseudointelligent sich selbst anpreisende Waren im Kaufhaus um die Ecke eine ziemlich absurde Vorstellung.

Aber das wird möglicherweise der Preis der Freiheit sein, die sich uns bietenden Informationen in Zukunft durch den Computer filtern und anschließend als Videopräsentation auf dem Desktop abspielen zu können. Werden wir bald auf Gedrucktes verzichten können? Was wird dann aus DTP?

Das Fernsehen wird sich etwas einfallen lassen müssen, um weiterhin in der Rangliste der Freizeitbeschäftigungen ganz oben zu stehen. Doch halt, im Fernsehen war doch vor einiger Zeit ein computergesteuertes, multimediales Ereignis zu sehen. Hotel Pompino, ein interaktives Spiel mit den Zuschauern. AMIGAS sorgten da für das Zusammenspiel von Video, Animation und Spielgeschehen! Das muß ich gleich Martin erzählen, damit er sich wieder etwas beruhigt.

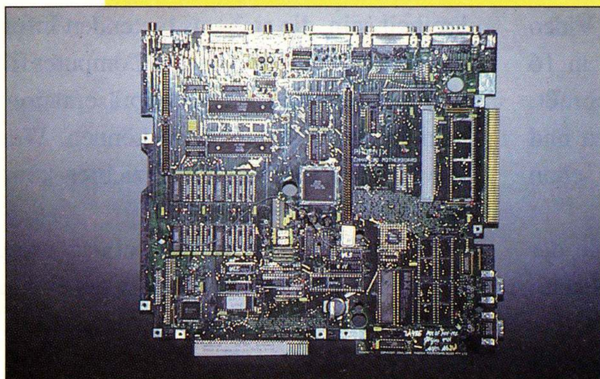
fred

INHALT



Amiga 600

Neben Amiga 500, 2000 und 3000 gesellt sich ein neuer Commodore-Sprößling - der Amiga 600. Das besondere an ihm sind der integrierte Festplatten-Controller und eine Schnittstelle, die spezielle RAM-Karten aufnehmen kann. Was sonst noch vom neuen Familienmitglied zu erwarten ist, lesen Sie ab Seite 12.



Phoenix-Board

Der Amiga 1000 scheint nur noch ein Schattendasein zu fristen, alle Entwicklungen gehen mehr oder weniger an ihm vorbei. Trotzdem ist der A1000 immer noch sehr beliebt, zumindest bei der alten Amiga-Gilde, die seit der Geburt des Amiga dem „Alten“ die Stange hält. Mit dem Phoenix-Board präsentiert sich eine A1000-Austauschplatine, die den Anschluß an den heutigen Stand der Technik gewährleistet. Was das Board alles leistet, lesen Sie ab Seite 14.

NEWS

HARD WARE

SOFT WARE

AMIGA GRUNDLAGEN

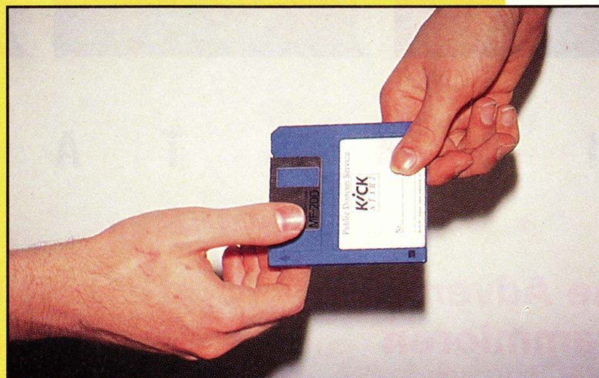
WORKSHOP

KICKS FÜR INSIDER

PD Top Hit

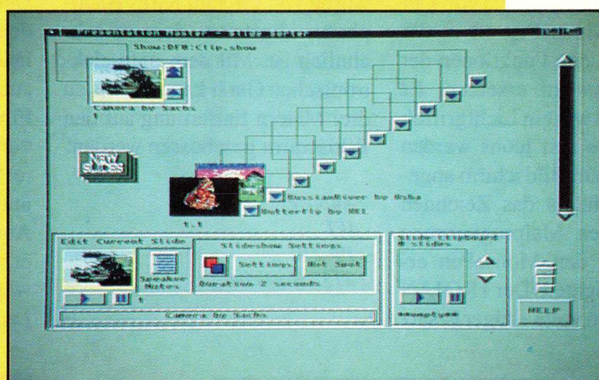
SPIELE

RUBRIKEN



Public Domain

Für kaum eine andere Rechnerfamilie existieren so umfangreiche und qualitativ hochwertige Public-Domain-Sammlungen wie für die Amiga-Familie. Manche PD-Programme sind in ihrer Leistungsfähigkeit kommerziellen Programmen ebenbürtig, wenn nicht sogar überlegen. Wir haben uns im Angebot umgeschaut und stellen Ihnen die PD-Highlights ausführlich vor. Mehr ab Seite 20.



Presentation Master

Es ist nicht ganz einfach, das Presentation-Master-Programm einzuordnen, zweifelsohne bietet es DTV- und DTP-Funktionen gleichermaßen. Was bei der Mischung herauskommt, verrät Ihnen ein ausführlicher Testbericht ab Seite 56.

● = Testbericht
◆ = auch auf KICKSTART-Monatsdiskette (siehe S.67)

Eigene Adventures programmieren

Dream Weaver ist nicht nur ein Adventure zum Abspielen. Das Programm erlaubt auch die Erzeugung eigener Programmabläufe. Räume lassen sich addieren und modifizieren. Special Effects stehen zur Verfügung, um den Spielablauf interessanter zu machen. Dream Weaver stammt von Inovatronics, dem Entwickler von CanDo, mit dem auch dieses Programm erzeugt wurde. In den USA wird Dream Weaver für 49,95$ verkauft.

Anbieter: Fachhandel

Mausersatz

Die Firma IFI stellt auf der Hobby-tronic 92 in Dortmund neue Produkte für den Amiga vor. Der TROJAN MousePen ist in der Lage, sämtliche Funktionen der Amiga-Maus zu ersetzen. Er funktioniert wie ein Lichtgriffel. Die Gadgets und Icons werden direkt auf dem Bildschirm angetippt. Besonders das Zeichnen mit gängigen Malprogrammen wird durch den MousePen erheblich erleichtert. Der TROJAN Phaser ist ein vollwertiger Ersatz für gängige Joysticks. Dabei paßt das Gerät in die Hand. Sein Name wurde von Captain Kirks Handphaser abgeleitet, dem es sehr ähnlich ist. Mit dem opto-elektronischen Gerät kann aus bis zu drei Metern Entfernung auf den Bildschirm geschossen werden.

Anbieter:
IFI
PF 210
2152 Horneburg

Neue Adresse für Amiga User

Die Firma Arxon wurde vor kurzem in Frankfurt gegründet. Außer dem Verkauf und Vertrieb von leistungsfähiger Hard- und Software speziell für den Amiga, zum Beispiel von GVP- oder ICD-Produkten, sollen auch eigene Produkte entwickelt werden. Das erste eigene Produkt des dreiköpfigen Arxon-Teams ist eine Switchbox, die den Parallel-Port vor der Überlastung mit Sound- und Videodigitizern, Druckern und Scannern schützen soll. Doch die Drei von Arxon, die schon seit dem Erscheinen des Amiga 1000 zusammenarbeiten, haben noch viel vor. Man darf gespannt sein. Ein Besuch könnte sich jedenfalls lohnen.

Arxon
Assenheimer Str. 17
6000 Frankfurt 90
Tel. 069/7896891

NEXUS - Das Warten hat ein Ende

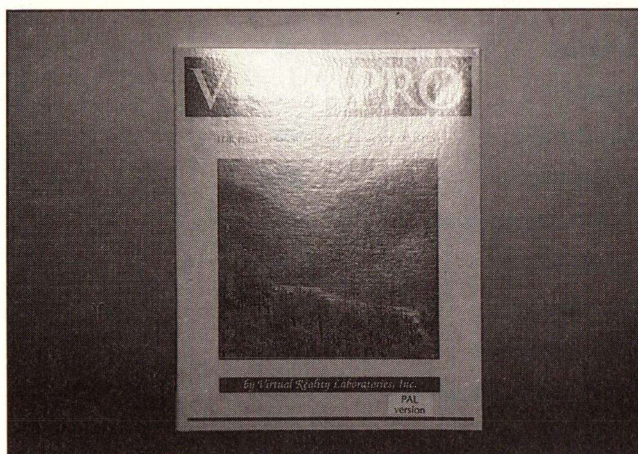
Die neue Version des Nexus-Gerätetreibers (V1.10) von Advanced Systems & Software verkürzt die doch ziemlich lange Wartezeit, bis die Festplatte nach einem Warmstart zu booten beginnt, auf ca. 3 Sekunden. Das Update umfaßt die schon bekannte Installations-Software, nur in einer neueren Version. Das Installieren des neuen Gerätetreibers ist einfach durchzuführen und wird ausführlich beschrieben. Hierbei gehen bei sachgerechter Anwendung keinerlei Daten auf der betreffenden Festplatte verloren.

Advanced Systems & Software
Homburger Landstraße 412
6000 Frankfurt 50
Tel. 069-548 81 30

VistaPro 2.0

Der Landschaftsgenerator, mit dem sich auch Animationen realisieren lassen, ermöglicht nun auch den direkten Support der FireCracker-Grafikkarte sowie von DCTV und HAM-E. Weitere Grafikkarten werden ebenso unterstützt. Zur Erzeugung von Animationen können jetzt Pfade erzeugt oder Scripts angelegt werden. VistaPro erlaubt das Laden von IFF-24-Bit-Bildern, die entweder im Hinter- oder im Vordergrund dargestellt werden. Weitere Neuheiten: AREXX-Support, frei einstellbare Bildgröße inklusive Overscan, Wire Frame Preview.

Anbieter:
AmigaOberland
In der Schneithohl 5
6242 Kronberg
Tel. 06173-65001
Preis: 239,- DM

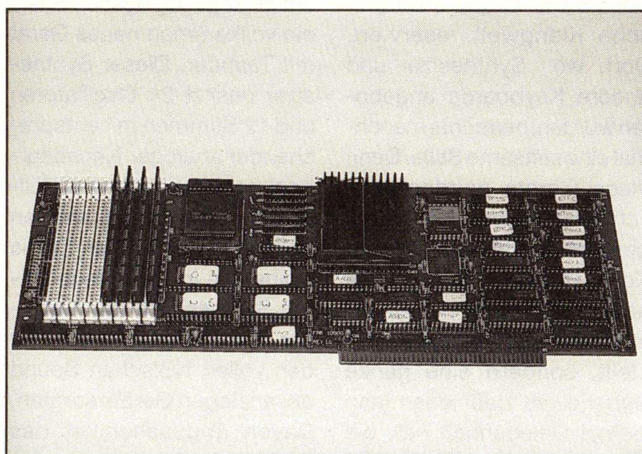


VistaPro erzeugt jetzt auch Bäume, Palmen und Kakteen.

68040-Turbokarte von RCS

Die neugegründete deutsche Niederlassung der kanadischen Firma RCS Management Inc. bietet die Turbokarte Fusion Forty nun für unter 3000,- DM an. Die Karte besitzt einen mit 28 MHz getakteten 68040-Prozessor sowie 4MB 32Bit-RAM. Damit kann nun eine Rechenleistung von über 20 MIPS erreicht werden, wodurch der Amiga schon in Workstation-Bereiche vordringt. Für die Zukunft ist eine 33 MHz-Version der Karte angekündigt, die bereits als Prototyp existiert. Diese Version wird auch einen neuen 64Bit-DRAM-Controller enthalten, mit dem die Speicherzugriffe noch einmal schneller werden. Ebenfalls wird der neue Kühlmechanismus ICE-CAP erhältlich sein, der die Arbeitstemperatur des Prozessors und somit seine Fehleranfälligkeit senkt.

Anbieter:
RCS Management GmbH
Dammweg 15
2800 Bremen 1
Preis: 2995,- DM



Mit der Fusion-Forty erreicht der Amiga eine ungeahnte Rechenleistung.

File-Monitor für den Amiga

FiMo, der File-Monitor von Edwin Bielawski, liegt jetzt in der Version 2.0 vor und ist damit kein PD-Programm mehr. FiMo läuft nur auf Rechnern mit der Betriebssystemversion 2.0. Das Programm ist konfigurierbar, erlaubt Blockoperationen, Daten lassen sich einfügen und löschen. Es besitzt eine Replace-Funktion im Hex- und ASCII-Modus, eine dezimale Anzeige des Bytes, Wortes oder Lang-Wortes an der Cursor-Position, Suchmöglichkeiten nach Text oder Strukturen, einen integrierten Disassembler sowie eine Online-Hilfe für jeden Menüpunkt. Mehrere FiMos können gestartet werden und untereinander Daten austauschen. Insgesamt ist die Bedienung mit dem Cygnus Ed weitgehend kompatibel.

Anbieter:
Mac Soft Computershop
Wilhelmstr. 33
4600 Dortmund 1
Preis: 69,- DM

Amiga-Panel-Serie

In seiner Panel-Serie bietet der Schneider-Verlag verschiedene nützliche Programme zu einem günstigen Preis an. Das DataPanel ist eine mausgesteuerte Oberfläche zur einfachsten Verwaltung tabellarisch angeordneter ASCII-Dateien. Standardfunktionen einer Dateiverwaltung wie Sortieren, Mischen und Drucken sind vorhanden und werden schnell ausgeführt. Als Beispiel wird eine Übersicht der Fish-Disks bis 500 mitgeliefert. LHArcPanel bietet eine komfortable Oberfläche für den verbreiteten, aber unkomfortablen Archivierer LHArc. Alle Optionen können in der Oberfläche angegeben werden. UserPanel dient zum einfachen Aufrufen von Programmen und Aktionen. Bis zu 768 Buttons können mit einer Aktion oder einem Programmaufruf belegt werden, so daß die Benutzung der Shell entfallen kann.

Anbieter:
Schneider Verlag
Am Weinberg 46
8301 Arth
Tel: 08704/1597

Preise:
LHArc-Panel, DataPanel: 24,90 DM
User-Panel: 34,90 DM

DigiTiger II

Der DigiTiger II ist ein PAL-Videodigitizer mit integriertem RGB-Splitter. Er fällt zum einen durch sein außergewöhnliches Design und zum anderen durch seine hohe Geschwindigkeit auf. Vollautomatisch lassen sich Farb- sowie S/W-Bilder in allen Auflösungen des Amiga ohne weitere Zusätze digitalisieren. Durch vollständige Neuentwicklung von Digitizer und RGB-Splitter wurde ein außergewöhnliches Hardware-Konzept verwirklicht. Durch dieses stößt DigiTiger in den Leistungsbereich der Echtzeit-Digitizer vor, ohne deren hohes Preisniveau zu übernehmen. Für ein Bild in 16 Graustufen wird nur eine Sekunde benötigt. Digitiger läuft auf allen Amigas ab 512 KB und auch unter OS 2.0.

Anbieter:
Klaus D. Tute
Soft-, Art- und Hardware
Kirchröder Str. 49D
3000 Hannover 61
Tel: 0511/55 17 01
Preis: 698,- DM

24-Bit-Texturen

Texture City nennt sich eine Sammlung von 24-Bit-Texturen, die von Activa, dem Entwickler von Real3D, herausgegeben werden. Die Bilder sind besonders für den Einsatz in 3D-Programmen geeignet. Sie lassen sich aber auch als Hintergründe für Slide-Shows verwenden. Die Qualität der Bilder ist sehr gut. Das Paket enthält verschiedene Motive, zum Beispiel Holzmaserungen, Marmor, Wolken, Mauersteine und viele weitere interessante Bilder, die alle in einer Auflösung von 736 x 580 Punkten und 24 Bit Farbtiefe vorliegen. Der Preis des Paketes, das zehn Disketten mit gepackten Daten enthält, beträgt stolze 495 Mark.

Anbieter: Fachhandel
Preis: 495,- DM

MESSE *aktuell*

MUSIKMESSE '92

NEUES UND ALTES VON DER GRÖSSTEN MUSIKMESSE DER WELT IN FRANKFURT

von Enrico Corsano

Vom 11. bis 15. März fand wieder einmal die Musikmesse in Frankfurt statt. Daß dieser Termin mit der CeBit kollidiert, ist den Veranstaltern auch nach zwei Jahren noch nicht aufgefallen. Trotzdem gehört die Frankfurter Messe zu den größten Messen dieser Art. Aus der ganzen Welt strömen Musiker und Musikproduzenten nach Frankfurt. In den wirklich sehr großen und geräumigen Messehallen tummelt sich ein buntes Volk von Musikbegeisterten, die erwartungsvoll jedes aktuelle Instrument ausgiebig testen. Und genau das ist das besondere an der Musikmesse.

Auf jedem Stand hat der Besucher die Möglichkeit, die Instrumente genau unter die Lupe zu nehmen. In der Abteilung akustische Instrumente vermischt sich deshalb der Klang tausender Instrumente wie Klavier, Piano, Gitarren, Harfe, Flöte und vielen mehr zu einem einmaligen Soundteppich. Schon allein das ist ein Erlebnis. Doch für die meisten ist die Messe die einmalige Gelegenheit, umfassende Vergleiche anzustellen und die einzelnen Instrumente ausgiebig zu testen.

Mehrere Sportfelder voller Elektronik

Halle 8 war für die elektronische Klangwelt reserviert. Dort, wo Synthesizer und andere Keyboards angeboten wurden, herrschte manchmal eine seltsame Stille. Denn diese Geräte wurden ausschließlich über Kopfhörer gespielt. Große Hersteller wie Korg, Roland oder Yamaha haben dazu nicht nur ein Instrument eines Types aufgestellt, sondern eine ganze Batterie, so daß jedermann einmal Gelegenheit hat, die Instrumente zu spielen. Wer aber lieber den Druck echter Luftschwingungen spüren wollte, hatte dazu in den vielen schalldichten Vorführkabinen ausreichend Gelegenheit. Hier wurden die neuesten Instrumente des jeweiligen Herstellers von bekannten Musikern während einer Liveshow vorgeführt. Nirgendwo sonst kann man so viele ausgezeichnete Musiker gleichzeitig erleben, und das auch noch als Gratiszulage.

Kommen wir zu den Neuheiten der Musikmesse. Die für mich auffälligste Neuheit bestand in der Wiederauflage alter Technologien. Zwei Firmen stellten neuentwickelte, voll analoge Synthesizer vor. Auf dem Stand der englischen Firma Cheetah war der Zeus 24 zu sehen. Cheetah, die einzige Firma, die auch in den letzten Jahren immer wieder ihren analogen Synthesizer Expander MS 6 vorstellte, entwickelte auf dessen Basis ein vollkommen neues Gerät mit Tastatur. Dieser Synthesizer besitzt 24 Oscillatoren und 12 Stimmen mit entsprechender analoger Nachbearbeitung durch Filter und Hüllkurven. Verwendet werden dabei die klassischen Curtis Chips, die in vielen legendären Synthesizern der Siebziger und achtziger Jahre für den vollen typischen Sound der analogen Geräte sorgten. Davon abgesehen ist das Gerät aber mit der neuesten Technologie ausgestattet. Es ist voll MIDI-fähig, kann bis zu 8 verschiedene Sounds gleichzeitig erzeugen und über 8 Outputs ausgeben. Die Tastatur verfügt über Anschlagsdynamik und After Touch.



Die neuesten Instrumente des jeweiligen Herstellers ...

Klassiker von Oberheim in Neuauflage

Der zweite echte analoge Synthesizer wurde von der Firma Oberheim vorgestellt. Diese Firma, die auch schon in den siebzigern großartige Synthesizer herstellte, die ihr einen ausgezeichneten Ruf vermittelten, führt heute eher ein Schattendasein. Man weiß eigentlich nie genau, ob sie

Tolle Angebote für AMIGA-Gourmets.
"Am Stück oder geschnitten?"

An alle CDTV-User

Neu

Das VECTOR-CDTV Maus-& JoyStick Interface

- Anschl. f. stand. Mäuse, Joysticks, Trackballs an CDTV
- Incl. Back-Panel für zwei Geräte

Top-Preis DM 79,–

Neu **Farb-Genlock**

...incl. komfortabler TitelSoftware

- Super Effekte
- Ein-/Aus-/Über-blendregler
- FBAS m. Chinch-Buchsen
- Abgeschirmtes Metallgehäuse

Top-Preis DM 299,–

Neu



Das VECTOR-Track A2000

- Trackdisplay f. A2000 zum Selbsteinbau in Power-LED-Träger
- Zeigt alle vier Disk.-Laufwerke an
- Laufwerks-Nrummern einstellbar

Top-Preis DM 98,–

Der VECTOR-Maus-& JoyStick-Adapter

...automatisch!



A500 / 1000 / 3000	A2000 / 2500
DM 24,50	DM 29,–

Das VECTOR-RAM Board 512 KB A500i

Top-Preis DM 69,–

Das VECTOR-RAM Board 1 MB für A500 Plus

Top-Preis DM 148,–



Das VECTOR-RAM Board 2 MB A500i

- 2 MB RAM
- bestückt mit 4 MBit–Chips
- Lauffähig mit 512 KB und 1 MB Chip-Memory
- Incl. GARY–Adapter

Top-Preis DM 298,–

Sound-Digitizer der Spitzenklasse!

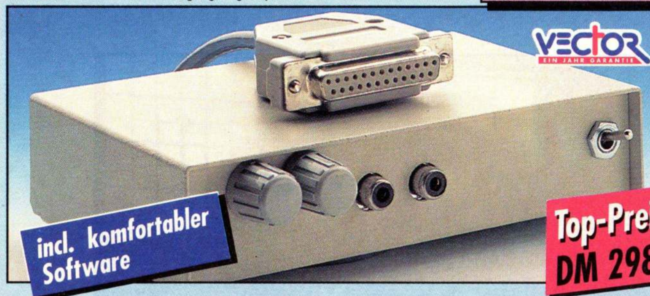
Der VECTOR-SOUND-Digitizer

- Mono & Stereo
- Eigener, superschneller A/D-Wandler je Kanal
- Spannungsversorg. "On Board"
- Metallgehäuse
- Lange Zuleitung
- CINCH-Eing.
- Eingangs-Signal je Kanal einstellbar

Besuchen Sie uns auf unserem Messe-Stand

Hobbytronic '92, Dortmund 25.3.–29.3.92

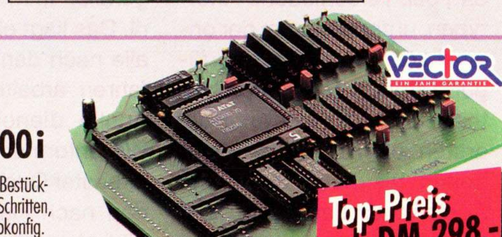
AMIGA '92, Berlin 2.4.–5.4.92



Top-Preis DM 298,–

Das VECTOR-RAM Board Max 8 MB A500i

- Bis max 8 MB zusätzl.
- Bestückbar in 512 KB bzw. 2 MB Schritten, auch gemischt
- Echtes Autokonfig.
- Echtes FastRAM
- Hard- und Softwaremäßig abschaltbar
- CPU-Adapter
- Läuft zusammen mit Erweiterungen im RAM-Slot
- Bestückt mit 0 MB



Top-Preis ab DM 298,– (...bestückt mit 0 MB)

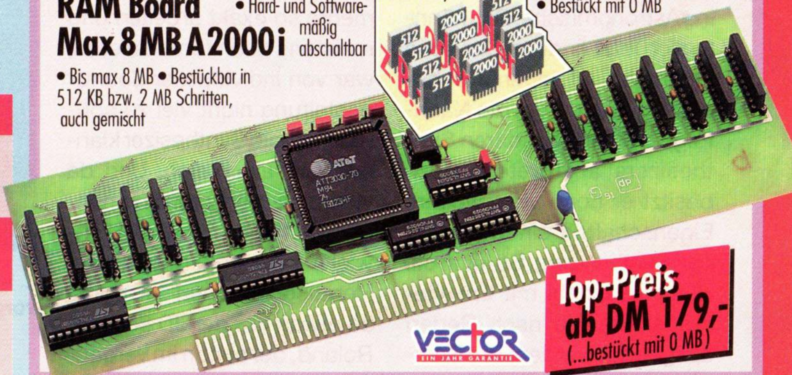
Wie's beliebt!

512 KB RAM-Satz DM 65,–

2 MB RAM-Satz DM 199,–

Das VECTOR-RAM Board Max 8 MB A2000i

- Echtes Autokonfig.
- Echtes FastRAM
- Hard- und Software-mäßig abschaltbar
- Bis max 8 MB
- Bestückbar in 512 KB bzw. 2 MB Schritten, auch gemischt
- Verpolungssichere Steckkarte
- Vergoldete Kontakte
- Bestückt mit 0 MB



Top-Preis ab DM 179,– (...bestückt mit 0 MB)

Die VECTOR-DRIVEs

3 1/2" Laufw. AMIGA 500 intern	DM 198,–
3 1/2" Laufw. AMIGA 2000 intern	DM 129,–
3 1/2" Laufw. für alle AMIGAs extern	DM 149,–
5 1/4" Laufw. für alle AMIGAs extern	DM 199,–

Die VECTOR-Bremsen

AMIGA-Bremse intern f. alle AMIGAs	DM 39,50
AMIGA-Bremse f. A500 ext. m. LED	DM 39,50

Das VECTOR-Kick-ROM 2/3

(vorber. für Kick-Start 2.x)

- Umschaltplatine für 2 Orig.-ROMs DM 49,–
- Umschaltplatine für 3 Orig.-ROMs DM 59,–
- Kick ROM 2/3 m. ROM 1.3/2.0 DM 98,–/108,–

Das VECTOR-Midi-Interface

...für alle AMIGAs. Mit 700% Kopplungsfaktor incl. exzellenter Sequenzer-Software **DM 199,–**

Der VECTOR-Turbo-Call

Der AMIGA als Anrufbeantworter!

- Beliebige Ansagetexte
- Speicherbare Tel.-Nr. **DM 89,–**

Die VECTOR-Boot-Selectoren ELEKTRON / STANDARD

Der VECTOR-Boot-Selector ELEKTRON:

- Wahlweise booten von allen Laufwerken
- DFO: weiterverwendb./abschaltb. **DM 49,–**

Der VECTOR-Boot-Selector STANDARD:

- Wahlweise booten von DFO: oder DF1: oder DF2: oder DF3: (b. Bestell. bitte angeb.) **DM 14,50**

Der VECTOR-Multi-Port-Adapter

Für beide Ports gleichzeitig • Geeignet für Mäuse, Joysticks, Dongels, Btx usw. • Autom. u. man. Umschalt. • Dauerfeuer mit Impulsbreiten- und Pausenregelung **DM 148,–**



Sofort! Persönliche Bestellannahme 0221/311606

Externe Festplatte f. AMIGA 500/500 Plus

- AT-Bus Controller, 8 MB RAM-Option on Board, incl. Netzteil

... mit Quantum LPS 52 AT **DM 998,–**

... mit Quantum LPS 105 AT **DM 1.398,–**

Die VECTOR Filecard 52 MB

- Controller mit Quantum LPS 52 S; komplett installiert

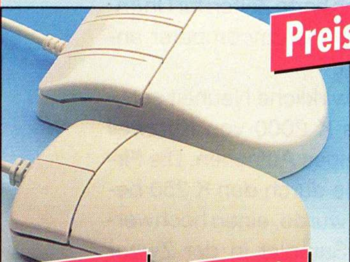
DM 898,–

Die VECTOR Filecard 105 MB

- Controller mit Quantum LPS 105 S; komplett installiert

DM 1.298,–

PreisSturz!





OPTO-Maus	Mega Maus	CRYSTAL-Trackball	Trackball
Top-Preis DM 119,–	Top-Preis DM 59,–	Top-Preis DM 109,–	Top-Preis DM 99,–
Neueste Technik! Volloptische Maus (ohne Kugel), 300 dpi	Optomechanischer Dechiffrierer, 280 dpi	Optische Kontrolle der Tasten-Funktionen durch farbiges Aufleuchten (rot/grün) für AMIGA	Der Robuste für alle AMIGAs

Ihre Partner, unsere Stützpunkthändler ...

Nachnahme-Versand innerhalb Deutschland: Per Post DM 10,–; per UPS DM 20,–; ins Ausland DM 30,–; Großgeräte nach Gewicht.

VECTOR–Produkte erhalten Sie auch bei:

Babe EDV · 5220 Waldbröl · 02291/5036 • Bernd Neumann, Computer-Center · 2953 Rhauderfehn · 04952/8520 • BIT Sommer & Diekmann · 4040 Neuss · 02101/275751 • Fischer Hard- und Software · 3000 Hannover · 0511/575087 • Hard 'n Soft GmbH · 4130 Moers · 02841/170150 • W&L Computer · 1000 Berlin · 030/6227371 • Büro & Technik · 0-2300 Stralsund · 0037/821/293345 • Heschko Computer · 0-4400 Bitterfeld · 0037/441/42116

F. Hansmann & Th. Küpper GbR
Bonner Str. 37 · 5000 Köln 1
Tel. Technik: 0221/3318157
Fax 0221/321166 · Btx *HK#
Mo–Fr 10[00]–13[30], 14[30]–18[30]
Sa 10[00]–14[00]

Autorisierter Commodore-Fachhändler
Commodore Commercial Developer

Bestellungen über Telefon: **0221 / 31 16 06**



Fordern Sie unseren Sortiments-Prospekt an!

Hinweis: Alle unsere externen Geräte haben keine ZZF-Zulassung, wenn nicht gesondert angegeben. Ein Betrieb im Bereich der Deutschen Bundespost ist verboten und strafbar.

SCHULZ & SCHULZ, KÖLN 2/92

nun noch existiert oder nicht. Das in diesem Jahr vorgestellte neue Synthesizermodul wurde schon einmal für letztes Jahr angekündigt. Das hat dann wohl aber nicht geklappt. Jetzt soll das edle Teil aber endlich lieferbar sein. Der Aufbau des Gerätes ist an den klassischen Vorbildern orientiert. Doch es besitzt viele besondere Eigenschaften. Die sicher herausragendste Eigenschaft stellt die Tatsache dar, daß verschiedene Filtertypen, unter anderem der original Moog-Filter, zur Verfügung stehen. Die Moog-Synthesizer waren nicht nur die ersten überhaupt, sondern gelten bis heute auch mit Abstand als das Beste, was es je gegeben hat. Da die Moog-Synthesizer seit Ende der siebziger Jahre nicht mehr gebaut werden, stieg der Preis für gebrauchte Instrumente ins Astronomische. Das könnte sich jetzt ändern. Der neue Oberheim ist jedenfalls bestens gerüstet, um die Nachfolge dieses legendären Synthesizers anzutreten. Dazu besitzt er noch viele weitere Eigenschaften eines modernen Synthesizers. So kann die Stimmenanzahl mit Erweiterungskarten je nach Bedarf ausgebaut werden. Pro Stimme stehen zwei Oszillatoren sowie ein Analog-Input zur Verfügung. Über den Analogeingang lassen sich externe Klangquellen in das Gerät einspeisen und mit dessen Filtern, Hüllkurven und Modulationsquellen beeinflussen. Natürlich ist das Gerät auch multitimbral, kann also mehrere verschiedene Sounds gleichzeitig erzeugen. Auch die anderen Eigenschaften stellen eine gelungene Mischung aus traditioneller und modernster Technik dar. Für Soundtüftler besonders geeignet ist der direkte Zugriff auf alle Parameter mittels Potentiometer. Jeder Parameter besitzt also eigene Regler.

Man merkt sicher an dieser Beschreibung, daß ich ein Fan solcher analogen Kisten bin. Tatsächlich habe ich in den letzten Jahren immer wieder solche Geräte vermißt. Der Trend geht eben in eine andere Richtung. Eigentlich alle anderen Hersteller setzen voll auf Digitaltechnik. Solche Geräte besitzen oft außergewöhnliche Möglichkeiten. Doch den Klang fand ich eigentlich immer ziemlich steril. Das liegt eben daran, daß alle nach dem gleichen Verfahren arbeiten. Als Klangquelle dienen gesampelte Wellenformen, natürlich in allerbester Qualität. Diese werden nach klassischem Vorbild, aber mit neuester digitaler Technik, also digitalen Hüllkurven und Filtern, nach eigenem Geschmack nachbearbeitet. Da diese Instrumente so exakt arbeiten und meistens auch funktionieren, war von individueller Soundgestaltung nicht viel zu spüren. Digitale Synthesizer klangen fast alle gleich. Und da viele diesen Umstand bemängelten, haben sich die Entwickler Gedanken gemacht. Herausgekommen ist dabei so etwas wie der JD 800 von Roland, der schon im vergangenen Jahr vorgestellt wurde. Er ist wie ein analoger Synthesizer aufgebaut, besitzt also für jeden Parameter einen eigenen Regler, so daß man ihn spontan und kreativ bedienen kann. Die Tonerzeugung basiert zwar auch auf gesampelten Wellen, aber es handelt sich um eine spezielle Auswahl, die besonders für synthetische Sounds geeignet ist. Tatsächlich lassen sich mit diesem Gerät wirklich interessante Sachen machen, die einerseits die digitalen Möglichkeiten voll ausnutzen und andererseits analogähnliche Sounds und Soundbearbeitung ermöglichen.

Samples soweit das Auge reicht

In diesem Jahr konnte die Firma Roland, die immerhin zu den renommiertestes Firmen zählt, keine Innovation dieser Art präsentieren. Neu vorgestellt wurden die Synthesizer JV80 und JV30, die aber eher ein konventionell digitales Konzept besitzen. Interessanter erschienen dagegen die Neuvorstellungen des DJ 70 und des R 70. Beim DJ 70 handelt es sich um eine Samplingworkstation mit besonderen Eigenschaften, die das Gerät für Diskjockeys prädestiniert. Auffällig ist das große Drehrad, mit dem man gesamplete Sounds wunderbar scratchen kann. Daneben besitzt das Gerät alle wichtigen Eigenschaften eines guten Soundsamplers: 16 Bit Auflösung, 44 KHz Sample-Rate, bis zu 4 Megabyte RAM, 24 Stimmen und MIDI-Multi-Mode. Mit dem R 70 wird eine neue Generation von Drumcomputern vorgestellt. On Board befinden sich 210 Drum-, Baß- und Effektsounds, alle in 16 Bit. Das Gerät kann 14 Stimmen gleichzeitig ausgeben und besitzt ein eingebautes Effektgerät. Damit lassen sich Hall-, Delay-, Chorus- und Flanger-Effekte erzielen. Im Vergleich mit dem großen Vorbild, der R 8, hat die R 70 doch wesentlich bessere technische Daten vorzuweisen und klingt auch meiner Meinung nach besser, was natürlich unmittelbar mit dem eingebauten Effekten zusammenhängt. Dagegen ist der Aufbau des Gerätes nicht ganz so professionell wie bei der R 8. Genau gesagt, besitzt die R 70 keine Einzelausgänge, wodurch sie für den Einsatz im professionellen Studio weniger geeignet ist. Immerhin wurden dem Gerät neben dem Stereo-Output noch zwei Individual-Outputs spendiert. Ich würde deshalb sagen, daß man damit, aufgrund der eingebauten Effekte und der sehr guten Sounds, ganz gut leben kann und auch der professionelle Einsatz möglich ist. Zudem kostet die R 70 deutlich weniger als die R 8, so daß wirklich harte Zeiten für Drummer und Drumcomputer anstehen.


... wurden von bekannten Musikern während einer Live-Show vorgeführt.

Als wirkliche Neuheit sorgte das K 2000 von Kurzweil für einiges Aufsehen. Die Firma, die durch den K 250 bekannt wurde, einen hochwertigen Sampler in der Zwanzigtausend-Mark-Region, stellte einen Synthesizer mit neuentwickelter Sounderzeu-

gung vor, der etwa 5500 Mark kosten soll. Natürlich besitzt das Gerät eine digitale Tonerzeugung, die aber aufgrund ausgeklügelter Algorithmen, die auch noch frei wählbar sind, eine sehr flexible Tonerzeugung ermöglicht. Neben der Wiedergabe gängiger Naturinstrumente lassen sich auch interessante synthetische Sounds erstellen. Dabei reicht die Palette von harten gläsernen Digitalsounds bis zu warmen vollen Analogsounds. Eine weitere außergewöhnliche Eigenschaft besteht darin, den K 2000 noch mit vielen Optionen auszubauen. So läßt sich der Speicher bis auf 64 (!) Megabyte ausbauen. Auch ein Sample-Modul, mit dem eigene Sample-Aufnahmen in 16 Bit hergestellt werden können, soll in Zukunft angeboten werden. Fast schon selbstverständlich ist die Möglichkeit, eine SCSI-Schnittstelle einzubauen. Bei anderen Synthesizern sucht man so etwas jedoch vergebens. Meiner Meinung nach ein Gerät, das eine große Zukunft hat.

Amiga-News

Doch kommen wir jetzt endlich mal auf den Amiga zu sprechen. Der spielt leider auf der Musikmesse ein ziemlich unbedeutende Rolle. Neuigkeiten gab es so gut wie keine. Der Twentyfour Pro für den Amiga soll upgedatet werden. Ein paar kleinere Neuerungen wurden hinzugefügt. Allerdings hielt man es nicht für wert, diese neue Version auf der Messe zu präsentieren. Auf dem Stand der Firma Oechsner aus Nürnberg wurden die aktuellen Dr. T's Programme und die Programme des Studios für elektronische Klangerzeugung Dresden (SEKD) vorgeführt. Neu von SEKD vorgestellt wurde das Programm SAMPLITUDE. Es handelt sich dabei um eine universelle Sample-Software, die mit allen gängigen Amiga-Samplern zusammenarbeitet. SAMPLITUDE kann aber auch Sample-Daten in 12, 16 und sogar 28 Bit verarbeiten. Das Programm kann zum Beispiel die Samples, die über die Maestro-Karte eingelesen werden, direkt verarbeiten. Auch eine Anpassung an die 12-Bit und 16-Bit-Karten von Sunrize wird in Kürze erfolgen. Bei Dr. Ts gab es das bewährte Programm. Für das Mixer-Modul des KCS wurde von Oechsner ein entsprechender Mixer vorgestellt. Das Gerät ist nur eine Höheneinheit groß und besitzt keinerlei Regler. Alle Einstellungen können mit dem Mixermodul vom Computer aus gemacht werden.



Exklusiv von Oechsner kommt eine CDTV Reihe mit deutschen Karaoke-Titeln.

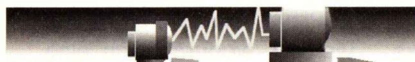
Exclusiv von Oechsner kommt eine CDTV-Reihe mit deutschen Karaoke-Titeln. Zwei CDs sind bereits erschienen. Insgesammt stehen 500 Titel zur Auswahl bereit. Die Präsentation dieser Karaoke-CD auf dem CDTV erregte doch immer wieder größere Aufmerksamkeit. Etwas Vergleichbares konnte ich auf der Messe sonst auch nirgendwo entdecken. Aber auch, was den Amiga betrifft, war sonst nicht viel zu sehen. Kawai hatte natürlich sein Funlab wieder im Einsatz. Und das war's. Ich hatte gehofft, daß es auf dem Stand von Hybrid Arts noch etwas Amiga-mäßiges zu entdecken gäbe. Immerhin wird von dieser Firma der Soundtrax und Trax MIDI-Sequencer für den Amiga vertrieben. Doch davon war auf dem Stand nichts zu sehen. Vielmehr stand das ADAP-Soundsystem für den Atari im Mittelpunkt. Mit dieser Erweiterung wird aus einem normalen ST eine digitale Harddisk Recording Workstation mit ausgefeilten Funktionen, wie SMPTE-Steuerung per Cue List, umfangreichen Bearbeitungsmöglichkeiten und fast unbegrenzter Aufzeichnungsdauer durch Verknüpfung großer und leistungsfähiger Harddisks. Überhaupt stand der ST, wie immer, voll im Mittelpunkt. Neueste Software von Steinberg (Cubase 3.0) und C-Lab lassen wirklich keine Wünsche mehr offen, sind sozusagen zu Allroundtalenten geworden. Es handelt sich um Software, die Standards setzt und weltweit in den Tonstudios eingesetzt wird. Steinberg und C-Lab haben spezielle Betriebssysteme für den ST entwickelt, die auf die Bedürfnisse der Musiker zugeschnitten sind und eine Art Multitasking erlauben. Zumindest können mehrere Programme im Speicher gehalten werden.

Weitere interessante Neuheiten und Trendsetter der Musikmesse: PD 2 nennt sich der transportable DAT-Recorder von Fostex. Es handelt sich um ein durch und durch professionelles Gerät mit erstklassiger Ausstattung und robustem Design für den harten Alltag zum Preis von etwa 20 000 DM. Art stellt das neue Multieffektgerät SGX 2000 vor. Merkmale: 24 Bit Signalverarbeitung, 70 verschiedene Effekte: Hall, Echo, Harmonizer, Noise Gate, Leslie, Sampling und vieles mehr. Von Solton kommt das neue Multi-Synthese-Keyboard MS 5, das wirklich Klänge wie ein digitaler und analoger Synthesizer und zusätzlich noch Natursounds liefert. Allerdings nur eingeschränkt programmierbar. Die Firma Peavey ist eher bekannt durch ihre guten E-Gitarren. Doch seit kurzer Zeit werden auch Keyboards angeboten. Neu vorgestellt wurde der DPM3, ein Synthesizer mit 4 Megabyte gesampleten Wellenformen im ROM, der über den Sampling Xpander auch selbstgesamplete Sounds aufnehmen kann. Für reine Sample-Enthusiasten kann der Sampling Xpander auch mit dem Sample-Player-Modul kombiniert werden, wodurch sich eine hochwertige Sample-Einheit in 16 Bit ergibt. 8-Spur-Digital-Recorder auf Basis von S-VHS-Bandmaschinen für unter 10.000 DM gibt es von Alesis. Die Maschinen lassen sich miteinander zu einem 128-Spuren-System verknüpfen, außerdem von Alesis geplant ist ein Multisynthesis-Synthesizer, der alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen soll (konnte auf der Messe allerdings noch nicht besichtigt werden).



Der Amiga 600

von Andreas Krämer



Die Amiga-Familie bekommt Nachwuchs - zu Amiga 500, A500 Plus, A2000 und A3000 gesellt sich der A600. Im Vergleich zu seinen Familienangehörigen sind einige technische Innovationen integriert.

Der Amiga 600 und 600 HD (HD = Harddisk) präsentiert dich dem Betrachter in einem recht kleinen, keilförmigen Gehäuse. Was einem sofort ins Auge fällt, ist das Fehlen des Zehnerblocks, was dem A600 zu einem sehr kompakten Erscheinungsbild verhilft. Kommen wir zunächst auf die wichtigsten Änderungen gegenüber seinen Artgenossen zu sprechen. Beim Amiga 600 HD ist eine Festplatte mit bis zu 120 MByte Datenkapazität im Gehäuse integriert, wichtigster und auffälligsten Neuerungen beim A600 sind jedoch ein eingebauter HF-Modulator, der den Betrieb an einem herkömmlichen Fernseher gestattet, und die Flash-Memory-Card-Schnittstelle.

Flash-Memory-Schnittstelle

Diese genormte Schnittstelle erlaubt es, dem Amiga schnell und einfach Speicher zuzuführen. Die etwa scheckkartengroßen Cards werden einfach in den am linken Rand befindlichen Schacht eingeschoben. Über eine Art Installationsprogramm kann der Anwender den Speicher entweder als RAM-Disk oder als Systemspeicher anmelden. Der Clou an der ganzen Sache ist, daß die Memory-Card über eine Batterie verfügen kann, die den Inhalt der Speicherzellen bei ausgeschaltetem Amiga und beim Transport der Karte sicherstellt. Neben herkömmlichen RAM- können auch ROM-Cards eingesetzt werden. Das dürfte besonders für die Entertainment-Seite von Interesse sein, da Spiele im ROM nur schwer zu vervielfältigen sind, so daß der Software-Piraterie ein Ende gesetzt werden kann. Aber auch der Anwender profitiert von den ROM-Karten, lange Ladezeiten gehören bei ROM-Spielen der Vergangenheit an.

Externe Schnittstellen

Neben der Flash-Memory- bietet der 600er folgende Schnittstellen an: eine serielle, eine parallele, einen RGB- und einen Disketten-Port, einen Stereo-Audioausgang (Chinchbuchsen), einen FBAS- (Farbe) und monochromen Videoausgang (Chinchbuchsen) sowie zwei Joystickports für Maus, Paddles bzw. Joysticks. Einen Expansionsport, wie er beim Amiga 500 und 500 Plus zu finden ist, sucht man beim A600 vergebens, was der Herstellung bzw. dem Anschluß an Peripherie, die nicht von Commodore selbst entwickelt wurde, im Wege steht.

Das Innenleben

Öffnet man das Gehäuse des Amiga 600, erlebt man eine Überraschung: man findet fast nur noch SMT-Bauteile (Surface Mounted Technology), daraus resultiert, daß fast alle Bauteile direkt auf die Platine gelötet sind. Eine Ausnahme bildet hierbei das Kickstart-ROM, das die Versionsnummer 37.300 besitzt. Alte Bekannte sucht man vergebens; wo sind nur Paula, Denise oder Agnus geblieben. Bei genauerem Betrachten der Platine wurden

wir schließlich fündig. Alle herkömmlichen Amiga-Customchips sind jetzt viereckig und tragen folgende Bezeichnungen: Paula 8364, Denise 8373, Agnus 8375. Denise und Agnus sind von den technischen Daten her identisch mit den ECS-Versionen; daraus ergibt sich, daß alle neuen Grafikmodi der Betriebssystemversion 2 verfügbar sind. Der Agnus-Chip ermöglicht es, bis zu 2 MByte Chipmem zu adressieren. Apropos Speicher: ausgeliefert wird der Amiga 600 mit 1 MB, wobei der Speicher als Chipmem zur Verfügung steht, das sich intern auf 2 MB erweitern läßt. Für Erweiterungen steht ein Port zur Verfügung, den man in etwa an derselben Stelle findet wie den internen Speichererweiterungs-Port des A500. Die Platinenleiste kann für Speichererweiterungen herangezogen werden, es stehen aber genügend Signale bereit, um die Schnittstelle auch anderweitig nutzen zu können. Herkömmliche Amiga-500-Peripherie kann aber nicht an den Port angesteckt werden.

An internen Schnittstellen stehen noch IDE- oder AT-Bus-Schnittstelle bereit, an die beim A600 HD die interne Festplatte angeschlossen wird.

Eine Uhr wie beim A500 Plus, A2000 oder A3000 findet man nicht auf der Mutterplatine, sie muß durch Erweiterungen nachgerüstet werden.

Gayle

Zwei neue Chips hat der Amiga 600 zu bieten: „Gayle“ beinhaltet unter anderem „Gary“ und zeigt sich verantwortlich für die Ansteuerung der Festplatte und der Flash-Memory-Karte. Für die Tastatur ist der Chip 6571 zuständig.

Zum Test stand uns ein Amiga 600 Plus zur Verfügung, der nach dem Einschalten unter OS 2 bootet. Wie erwähnt, kommen die Kickstart 37.300 zum Zuge. Sie bietet gegenüber der etwas älteren Version einige interessante Unterschiede, die ich zu einem späteren Zeitpunkt aufgreifen möchte.

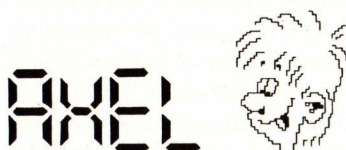
Stichwort Kompatibilität

Sieht man von Diskettenlaufwerken, Monitoren, Modems, Mäusen und Joysticks einmal ab, ist eine Hardware-Kompatibilität gegenüber dem Amiga 500 nicht gegeben. D.h. daß spezielle A500-Peripherie am 600er nicht genutzt werden kann. Darunter fallen alle Prozessor- und RAM-Erweiterungen, Anti-Interlace-Platinen und MS-DOS-Karten. Die Gründe sind einfach zu erklären: A500-Erweiterungen nutzten entweder den Expansionsport, den 68000-Prozessor- bzw. die Customchip-Sockel oder die Speichererweiterungsschnittstelle des A500. Beim 600er sucht man alles vergebens - ein Expansionsport existiert nicht, die 68000-CPU ist eingelötet, und inwieweit der 44polige-Erweiterungs-Port des A600 die fehlenden Schnittstellen ersetzen kann, bleibt abzuwarten.

Bei der Software-Kompatibilität sieht die Sache besser aus. Hier kann man Parallelen zum Amiga 500 Plus ziehen. Beide Rechner arbeiten unter OS 2, obwohl im A600 eine etwas höhere Betriebssystemversion tätig ist. Trotzdem kann man folgendes festhalten: alle Programme die unter OS 2 laufen, funktionieren auch im Amiga 600.

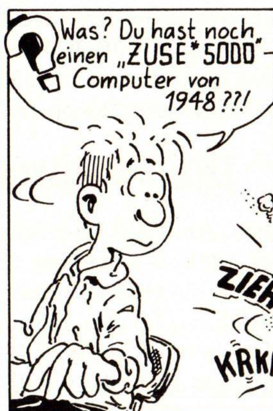
Ziele & Preise

Der Amiga 600 ist für den Consumer-Markt konzipiert, das läßt sich an der Flash-Memory-Schnittstelle und am Preis deutlich ablesen. Der Amiga 600 HD soll mit 40-MB-Festplatte für ca. 1.200,- DM zu haben sein, ohne Platte für ca. 800,- DM. Wie der A600 vom Markt aufgenommen wird, werden die nächsten Monate zeigen. Leute, die mit dem Gedanken gespielt haben, sich einen Amiga 500 zuzulegen, werden mit dem 600er vor die Qual der Wahl gestellt. Für den A500 sprechen die zahlreichen Erweiterungen, für den A600 der recht günstige Preis.



VON SEBASTIAN FABER

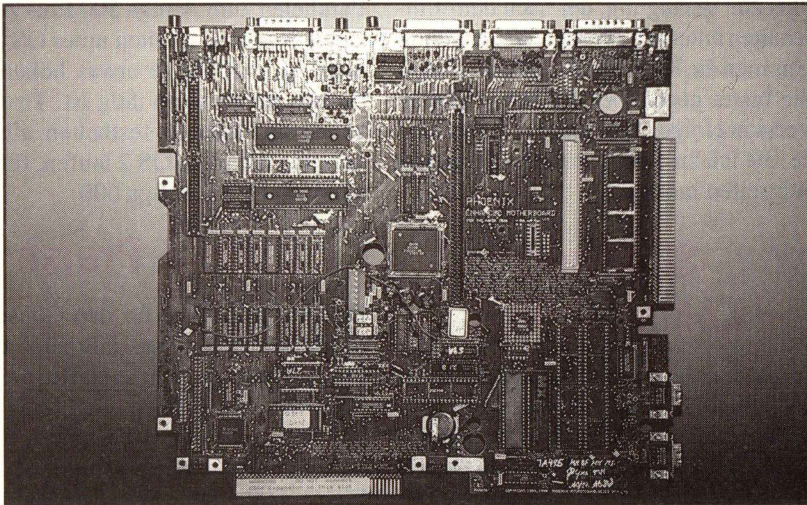






* Konrad Zuse (1910-...)

Die Auferstehung des Amiga 1000



Die Phoenix-Austauschplatine verhilft dem Amiga 1000 zu einer Wiedergeburt.

von Andreas Krämer

Der Amiga 1000 scheint nur noch ein Schattendasein zu fristen, alle Entwicklungen gehen mehr oder weniger an ihm vorbei. Trotzdem ist der A1000 immer noch sehr beliebt, zumindest bei der alten Amiga-Gilde, die seit der Geburt des Amiga dem „Alten" die Stange halten.



Eine australische Firma hat das Dilemma erkannt und eine neue Hauptplatine entwickelt, die dem A1000 den Anschluß an den derzeitigen Technikstand bietet - das PHOENIX-Board.

Es vereinigt eine Vielzahl von Innovationen auf einer Platine, doch kommen wir zunächst auf den Lieferumfang zu sprechen.

Der Lieferumfang

Neben dem PHOENIX-Board, das in etwa die Abmessungen eines A1000 hat, findet man eine deutsche Dokumentation, eine Diskette und einige Kabel zum Anschluß weiterer Peripherie.

Die Features

Wollten Amiga-1000-Besitzer nicht immer 2 MByte Chipmem, eine SCSI-Festplatte, ein Genlock, einen Zorro II-Slot, Kickstart 1.3 oder 2.0 und und und? Sicher, nur wie? Mit dem PHOENIX-Board bleibt der Wunsch nicht Vater des Gedankens. Es verwandelt den alten Amiga 1000 in eine High-Tech-Maschine, die dem Stand eines Amiga 3000 gerecht wird (sieht man vom 68030-Prozessor ab).

Die Features im einzelnen:

- volle Unterstützung des Enhanced Chip Sets
- Kickstart 1.3 und 2.0
- 2 MB RAM auf dem Motherboard
- interner SCSI-Controller (Autoboot, Autokonfiguration)
- B2000-kompatibler Erweiterungs-Slot
- B2000-kompatibler Video-Slot
- interner RS-232-Anschluß
- Sockel für mathematischen Coprozessor (68881/2, 12, 16, 20 MHz)
- schaltbarer Audiofilter
- Laufwerksumschalter
- interne Echtzeituhr
- monochromer Video-Ausgang
- alle Bauteile gesockelt
- optional erhältliches, internes 8-MB-Daughterboard
- Festplatten-Mountingframe (bei Bestellung einer Festplatte wird das Einbaublech mitgeliefert)
- 2 MB-Chipmem, optional

Der Einbau

Die Features sind vielversprechend. Doch um in ihren Genuß zu kommen, ist eine Menge Arbeit erforderlich. Hierbei gilt es einiges zu beachten, denn beide Motherboards müssen ausgewechselt werden. Dazu öffnet man den A1000, entfernt Abschirmblech und ca. 35 Schrauben und etliche Steckverbindungen. Von der alten Mutterplatine müssen noch einige Bausteine gelöst und in die vorbereiteten Sockel der Phoenix-Platine eingesetzt werden. Da wäre der PAULA-Chip und beide CIAs (8520). Die Chips finden sich in allen Amiga-Modellen wieder, bis auf eine Ausnahme, im Amiga 600 sucht man sie vergebens. Ferner muß man noch die 68000-CPU wechseln. Bei manchen A1000 hat Commodore CPU-Typen von Thomson und Hitachi verwendet, bei diesen kommt es beim Phoenix-Board zu Bus-Problemen, die CPU muß gegen eine von Motorola ausgetauscht werden.

Vom alten 1000er werden ferner das Netzteil und die Floppy benötigt, wobei die australische Herstellerfirma darauf hinweist, daß NEC- und Matsumi-Floppies nicht weiterverwendet werden kön-

nen, da der Laufwerksmotor mit Bausteinen auf der Mutterplatine in Berührung kommt.

Bevor man den A1000 wieder zuschraubt, sollte man die Funktionstüchtigkeit und die Konfiguration des Rechners überprüfen. Dazu stehen eine Vielzahl von Jumpern und Schalter bereit, die in der Regel von der deutschen Vertreiberfirma richtig gesetzt sind. Verhält sich der Amiga wie gewollt, kann man den Deckel schließen, meistens zumindest. Wie jeder weiß, ist das Amiga 1000-Gehäuse nicht besonders hoch. Möchte man „normale" A2000-Erweiterungskarten, die problemlos in den Phoenix-Zorro- und -Video-Slot gesteckt werden können, einsetzen, läßt sich das A1000-Gehäuse nicht mehr schließen. Nur wenige Karten sind in ihrer Bauhöhe so flach, daß sie auch in das Gehäuse des A1000 hineinpassen. Ein Manko, das man in Kauf nehmen muß.

Schnittstellen

Neben dem Video- und Zorro-Slot bietet das Phoenix-Board noch mehr Schnittstellen. Intern steht neben SCSI und Seriell noch eine Speichererweiterungsleiste zur Verfügung, an die eine 8-MB-Schwesterplatine angesteckt werden kann, die sich z.Z. in Vorbereitung befindet. Die extern erreichbaren Schnittstellen Parallel, Seriell, Floppy, Tastatur, Audio und Monitor sind identisch mit der des A1000, d.h. daß der parallele als Stecker und der serielle Port als Buchse vorliegen.

Die Festplatte

Das Phoenix-Board ist mit einem SCSI-Controller bestückt, was den Anschluß einer SCSI-Festplatte ermöglicht. Nutzt man eine 3 1/2-Platte, kann sie intern eingebaut werden, ein Montageblech und Festplattenleuchtdioden können nachbestellt werden. Die Inbetriebnahme der Festplatte ist etwas umständlich und für den blutigen Laien unter Umständen etwas verwirrend. Der Treiber nutzt den RDB-Standard von Commodore, so daß Festplatten, die ebenfalls unter dem Standard betrieben wurden, ohne Umformatierung genutzt werden können. Was negativ ins Auge fällt, ist die extrem langsame Arbeitsgeschwindigkeit der Platte (Quantum LPS 52), werden z.Z. Übertragungsraten von 1 MB/S. erreicht, konnte der Phoenix-Controller nur mit 115 KByte/S. aufwarten - zu langsam, wie ich meine.

Kompatibilität

Die Software-Kompatibilität ist sehr hoch, kaum ein von mir getestetes Programm versagte den Dienst. Kam es trotzdem zu Fehlfunktionen, zeigte sich eine falsche Betriebssystemversion dafür verantwortlich, oder besser, die Software war inkompatibel zum Betriebssystem.

Bei der Hardware sieht die ganze Sache etwas anders aus. Grundlegend läßt sich folgendes festhalten: Erweiterungen, die in den Prozessorsockel gesteckt werden müssen (ATonce Plus, Blizzard, A530 ...), passen wegen ihrer Abmessungen nicht in den Amiga 1000. Das liegt an der Plazierung der 68000-CPU. Beim originalen Amiga 1000 sowie beim Phoenix-Board befindet sich der Prozessor am rechten Platinenrand, die erwähnten Erweiterungen sind hingegen meistens für den A500 ausgelegt, dessen Prozessor sich am linken Rand befindet. Nur mit viel Basteln ist der Betrieb unter Umständen möglich.

Wie sieht es mit Erweiterungen, die in den Zorro-Slot bzw. in den Video-Slot gesteckt werden müssen, aus? Derer gibt es viele: Genlocks, Anti-Interlace-Karten, Speichererweiterungen, Festplatten-Controller, Multi-IO-Karten, Grafikkarten ... Auch hier läßt sich eine hohe Kompatibilität bescheinigen. Fast alle von mir getestete Hardware funktionierte einwandfrei.

Fazit

Das Phoenix-Board besticht durch den sauberen Aufbau und die zahlreichen guten Features, die über die eines Amiga 2000 hinausgehen. Der Einbau ist zwar nichts für blutige Laien, etwas Elektronikerfahrung sollte man schon besitzen, er gestaltet sich im großen und ganzen aber recht einfach. Die hohe Anzahl an Jumpern lassen die Flexibilität des Boards erahnen, was ich auch bestätigen kann. Die Software-Kompatiblität ist hoch, was sich auch auf die Hardware übertragen läßt. Negativ fallen mir der langsame Festplattenbetrieb und daß Erweiterungskarten, wegen ihrer Bauhöhe, das Schließen des Gehäuses verhindern.

Kommen wir zum Zünglein an der Waage: dem Preis. Er ist mit 1.500,- DM recht üppig. Für ca. 1.300,- DM bekommt man einen kompletten Amiga 2000, addiert man den Preis eines SCSI-Controllers (300.- bis 500,- DM) und den des ECS (200,- DM) hinzu, rechnet sich die ganze Sache etwas angenehmer. Trotzdem wird es reine Ermessenssache und eine gehörige Portion Liebhaberei sein, das Phoenix-Board zu erwerben, obwohl das globale Konzept überzeugt und man an vielen Punkten merkt, daß sich die Entwickler ihre Gedanken gemacht haben. Läßt man das Preis-/Leistungsverhältnis außer acht, ist eine 2+ als Bewertung angemessen, ansonsten muß sich das Board mit einer 3- begnügen.

Phoenix-Board

Austauschplatine für A1000

- + 4fach-Kickstart-Umschaltung
- + Video-Slot
- + Zorro-kompatibler Slot
- + integrierter SCSI-Controller
- + alle Bauteile gesockelt

- - langsamer Festplattenbetrieb
- - Probleme bei Slot-Karten (Bauhöhe)

Anbieter:
SuperSonic Imports
Joachim Büchse, Oliver Köhk GbR
Postfach 1407
6470 Büdingen
Tel. 06042-69226

Preis: 1.500,- DM

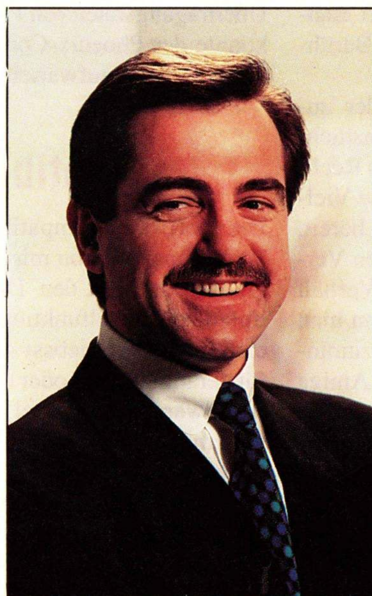
KICK START WERTUNG 2+

MESSE aktuell

CEBIT '92

Vom 11. bis 18.03. fand die diesjährige CeBIT in Hannover statt, die weltgrößte Computerfachmesse. 1992 wurde sie scherzhaft auch als SchneeBit bezeichnet, denn schon am ersten Tag hielt der Winter Einzug und überzog das Messegelände mit einem weißen Teppich, der allerdings nur von kurzer Dauer war.

von Andreas Krämer



Stolz verkündete Helmut Jost, Geschäftsführer von Commodore Deutschland, daß über 1 Million Amiga in Deutschland verkauft wurden.

Doch zurück zur Messe. Weit über 5.000 Aussteller waren in insgesamt 21 Hallen anwesend und präsentierten ihre neuesten Entwicklungen von Hard- und Software. Eines muß man aber ganz deutlich sagen: für den Amiga-Anwender spielt die CeBIT eine untergeordnete Rolle. Sieht man einmal vom Commodore-Stand in Halle 1 ab, findet man nur vereinzelt Firmen, die auch auf dem Amiga entwickeln, und ihr Produkt auf dem Rechner präsentieren.

Am zweiten Messetag fand die Commodore-Pressekonferenz statt, die im Grunde nichts Weltbewegendes ans Licht brachte; einige Informationen möchte ich Ihnen aber nicht vorenthalten.

Commodore legt immer mehr Wert auf die SMT-Fertigungstechnologie (Surface Mounted Technology), die die Firma bereits bei den neuen Mini-Tower- und High-End-Desktop-PCs verwendet. Dazu Helmut Jost, Geschäftsführer von Commodore Deutschland: „Im Unterschied zur gängigen Technologie werden bei dem in unseren Produktionswerken angewendeten SMT-Verfahren die Hauptplatine mit leitendem Harz überzogen und die Chips computergesteuert und millimetergenau darauf plaziert. Das Auflöten der Chips und die damit verbundenen fertigungstechnischen Ausfallraten gehören der Vergangenheit an."



Amiga-CDTV - Commodore bietet das CDTV ab sofort mit Tastatur, Diskettenlaufwerk und Maus an.

NEU: Amiga 600

Auch beim Amiga findet das neue Verfahren mittlerweile Verwendung, auf der CeBIT präsentierte Commodore erstmals den Amiga 600 und 600 HD, der in SMT gefertigt ist. Wann und ob die anderen Amigas in dieser Technik produziert werden, steht noch in den Sternen. In absehbarer Zeit wird das aber mit Sicherheit der Fall sein, da dieses Verfahren unter anderem viel Geld einspart.

Der neue Amiga-Sprößling hat es in sich; auffällig ist die Keilform, die den 600er irgendwie schnittig erscheinen läßt. Der A600 wird mit und ohne Festplatte (HD), OS 2 und eingebautem HF-Modulator angeboten. Nähere Informationen können Sie in einem speziellen Amiga 600-Bericht in dieser Ausgabe lesen.

Umweltschutzkonzept

Anläßlich der CeBIT stellt Commodore auch sein neues Umweltschutzkonzept vor. Mit einem neuen Recycling-Verfahren liege der Anteil der nicht wiederverwertbaren Materialien bei 5%. Die restlichen 95% werden nach sachgerechter Aufbereitung der weiterverarbeitenden Industrie zur Verfügung gestellt. Die Unkosten hierbei trägt der Kunde, für einen Rechner müssen ca. 70,- DM, für einen Monitor ca. 90,- DM bezahlt werden.

Amiga 500-CDTV

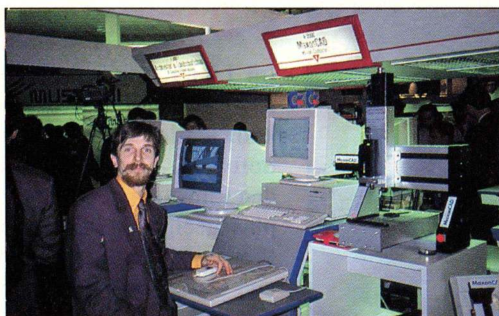
Weiterhin präsentierte Commodore den Multimedia-Player A570 für den Amiga 500 und 500 Plus. Mit diesem CD-ROM-Laufwerk und CD-Player verfügt der A500 über die selben Eigenschaften wie das CDTV. Genauso wie beim CDTV-Gerät kann man mit diesem Amiga-/CD-ROM-System sowohl alle CDTV-Titel als auch CD+Gs, CD und Midi sowie Standard-Audio-CDs abspielen. Zusätzlich kann man mit dem CD-ROM-Laufwerk viele der bereits vorhandenen CD-ROM-Titel benutzen, auch wenn die CD für andere Computer-Systeme konzipiert wurde. Wichtig ist dabei, daß die CD unter dem Industriestandardformat ISO 9660 erstellt ist. Die CDTV-Emulation kann auf jedem Amiga 500 und 500 Plus unter Workbench 1.3 oder 2.0 mit mindestens 1 MB Speicher betrieben werden. Die Datenkapazität beläuft sich auf ca. 600 MB. Im Gegensatz zum CDTV fehlen beim A570-Laufwerk folgende Zusätze bzw. Funktionen: Infrarot-Fernbedienung, bestimmte Audio-CD-Funktionen (Play, FF, etc.), LCD-Display, Schacht für RAM-Cartridges, Video-Ausgang für RF-Modulator, MIDI-Buchsen. Die meisten Funktionen bzw. Anschlüsse sind allerdings fester Bestandteil des A500, an den man das CD-ROM-Laufwerk anschließt. Das Gerät wird an den Expansionsport angeschlossen und steht danach zur Verfügung. Der Preis wird sich um die 1.000,- DM bewegen.

CDTV

Apropos CDTV: Commodore bewirbt sein Multimedia-Gerät nicht mehr als eigenständiges Gerät, sondern erklärt deutlich, daß im CDTV ein Amiga integriert ist, das läßt sich auch von der neuen Namensgebung ableiten - Amiga-CDTV. Dazu bietet Commodore eine Tastatur, eine Maus und ein Laufwerk an.

Und sonst ...?

Neben den Commodore-Eigenentwicklungen stellten noch zahlreiche Fremdfirmen interessante Produkte vor. Kennen Sie beispielsweise Cyberspace? Das Konzept basiert auf einer ganz normalen Videokamera und dem Computer CYBERRAMA. Mit die-



Auf dem Commodorestand wurde die Version 2.0 von MaxonCAD vorgeführt, die in 3 Monaten verfügbar sein soll.

sem Gespann ist es möglich, in eine visuelle Welt einzutauchen und interaktive Aktionen auszuführen - sprich, die künstliche Welt reagiert auf den Anwender. Ein Vogel flattert herbei und landet auf einer ausgestreckten Hand. Ein computererzeugtes Schlagzeug erscheint aus dem Nichts, und man kann darauf spielen, einen Augenblick später findet man sich in einem Fußballtor wieder und wehrt Elfmeter ab, und, und, und ... Die Anwendungen, die mit dem Cyperspace-Konzept möglich sind, sind derart vielfältig, daß man sie gar nicht alle aufzählen kann.

Raytracing-Freunde konnten auf dem Commodore-Stand die neue Version von Reflection Animator begutachten. Eindrucksvoll wurden die Möglichkeiten von diversen Animationen vorgeführt. Neben Reflection Animator konnte man sich von der Leistungsfähigkeit eines anderen Raytracing-Programms überzeugen - Real 3D. Die Version 1.4 hat einiges zu bieten.

Das der Amiga für immer mehr professionelle Anwendungen genutzt wird, haben die Vorführungen des MXM-Börsenprogramms und der Amiga-Landschaftsplanung bewiesen. Weitere Vorführungen waren das 3D-CAD-Programm DynaCADD, das Midi-Programm SEK'D, das 24-Bit-Malprogramm PaintMaster, das immer mehr sehr leistungsfähige Funktionen beinhaltet und die Grafikerweiterung DCTV.

Große Aufmerksamkeit erregte auf dem Commodore-Stand die Version 2.0 von MaxonCAD. Sie wird etwa Ende Mai erhältlich sein. Gegenüber der alten MaxonCAD-Version, sind zahlreiche Funktionen hinzugekommen und bestehende verbessert worden. Beispielsweise existieren spezielle Funktionen, die das Arbeiten im Architekturbereich unterstützen. Die Drucker- und Plotterausgabe wurde weiter verbessert, des weiteren stehen folgende Ausgabeformate zur Verfügung: Postscript, EPS, TIF und IFF. Neu und sehr hilfreich ist der dynamische Aufbau der Zeichnung beim Zoomen und Verschieben.

Natürlich wurden zahlreiche weitere Anwendungen vorgestellt, beispielsweise das Kawai-Funlab, das Präsentationsprogramm Scala oder das Betriebssystem Unix.

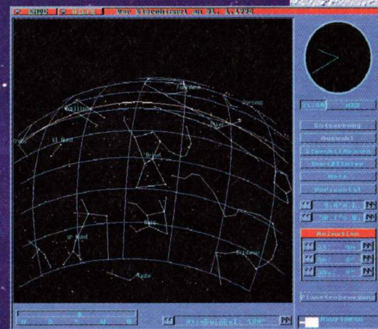
Schlußwort

Die CeBIT '92 hat ihre Tore geschlossen, Grund genug, ein Fazit zu ziehen: Multimedia scheint stark im Kommen, kaum ein Aussteller verzichtete darauf, irgendeine Multimedia-Anwendung zu präsentieren, aus allen Ecken und Enden dröhnte der Sound aus Multimedia-Computern, wurde das Auge von Grafiken gefangengehalten, die in irgendeinem Zusammenhang mit Multimedia standen. Multimedia - ein Schlagwort war in aller Munde. Was es eigentlich ist, was es bedeutet, und für wen es eigentlich ist, wissen einige Anbieter anscheinend nicht. Um den Zug aber nicht zu verpassen, werden irgendwelche Computer urplötzlich zu Multimedia-Rechnern umfunktioniert. Daß die Entwicklungen manchmal an den Befürfnissen des Anwenders vorbeikonzipiert werden, scheint manchen Entwickler wenig zu stören.

Für Einsteiger und fortgeschrittene Astronomen

Das Fenster zum Universum

ASTROLAB



Mit ASTROLAB kann man den Sternenhimmel ganz wissenschaftlich und auch am Tage betrachten. Aus dem Bestreben der drei Autoren, eines der besten Astronomieprogramme zu erstellen, ist nach mehr als zweijähriger Entwicklungszeit ASTROLAB entstanden. Es behandelt alle wichtigen Gebiete der Astronomie und gibt Ihnen Informationen zu allen interessanten Bereichen.

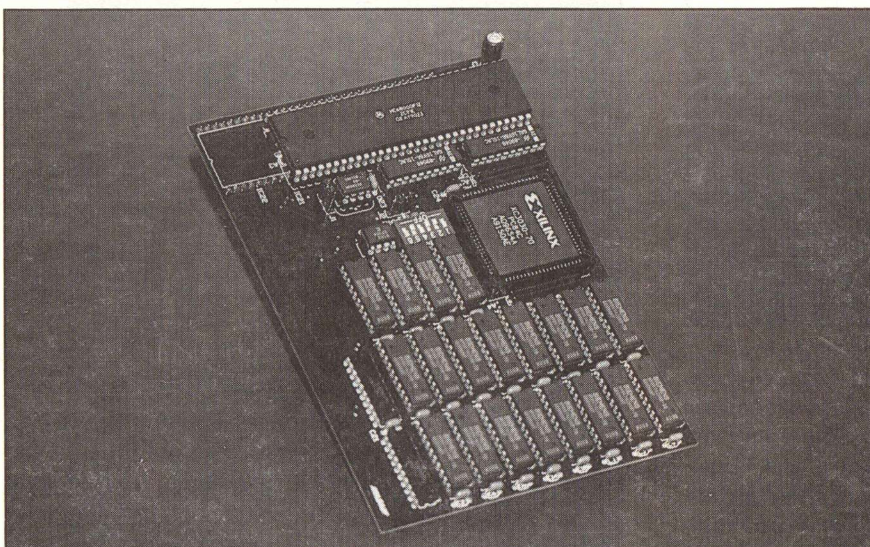
- alle Daten über Sonne, Mond und Planeten
- 12 interaktive Diagramme
- Sternkarte (mit 1600 Sternen, Planeten, Sternbildern)
- sehr schöne Animation des Sternenhimmels
- Animation der Sonnen- und Mondfinsternisse
- Sternkarte mit 4000 Sternen
- Sterndatenbank mit 300 Objekten
- Objektdatenbank (900 Sternhaufen, Gasnebeln, Galaxien)
- alle Messier-Objekte, NGCs heller als die 12. Größenklasse und spektakulären Objekte
- Grafiken interessanter Objekte
- umfangreiche Hilfefunktion
- Benutzerführung und Handbuch in deutsch
- lauffähig auf allen AMIGA-Modellen
- OS 2.0-kompatibel
- mindestens 1 MB Hauptspeicher erforderlich
- Zweitlaufwerk oder Festplatte empfohlen

DM 149,–

unverbindlich empfohlener Verkaufspreis

MAXON Computer GmbH
Schwalbacher Str. 52
6236 Eschborn
Tel.: 061 96 / 48 18 11
Fax: 061 96 / 41 885

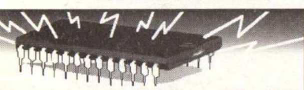
MAXON computer



Das Blizzard-Board beschleunigt den Amiga 500 auf das Doppelte.

BLIZZARD

von Andreas Krämer



Der Amiga ist mit seinen 7 MHz Taktfrequenz ganz schön in die Jahre gekommen, und viele Anwender wünschen sich mehr Rechenleistung für ihren alten Freund.

Um seinen Amiga mit mehr Leistung auszustatten führt, der Weg nur über Prozessorkarten. Doch derer gibt es viele, und welche bietet für den individuellen Anwender das optimale Preis-/Leistungsverhältnis? Nicht jeder ist in der Lage, mehrere tausend Mark für ein 68040-Board zu bezahlen.

Die Preise für Prozessorkarten stehen im engen Zusammenhang mit ihrer Leistung. 68020-Karten ohne RAM sind wesentlich preiswerter als 68030-Boards mit 8 MByte RAM.

Kommen wir auf einen anderen, sehr wichtigen Sachverhalt zu sprechen: eine Turbokarte bringt erst dann einen gehörigen Leistungsschub, wenn „Turbo-RAM" vorhanden ist. Dazu ein Beispiel: ein 68020-Prozessor-Board ist mit 14 MHz getaktet, allerdings ohne RAM, eine Leistungssteigerung merkt der Anwender kaum. Rüstet man das Board aber mit RAM aus, das ebenfalls mit 14 MHz betrieben wird, steigt die Performance spürbar an.

Diese Tatsache war auch den Blizzard-Entwicklern bekannt, sie wollten ein preiswertes, aber trotzdem leistungsfähiges Board schaffen: das ist ihnen gelungen. Das Blizzard-Board besitzt neben einer 68000-CPU, die im doppelten Systemtakt betrieben wird, noch RAM, an dem ebenfalls 14 MHz anliegen. Daraus resultiert ein deutlicher Geschwindigkeitszuwachs. Bei 68000-Karten, die „nur" im doppelten Takt arbeiten, ist die Leitungssteigerung kaum spürbar.

Die Blizzard-Entwickler haben sich aber noch mehr einfallen lassen, mit Hilfe eines mitgelieferten Programms läßt sich das Kickstart-Betriebssystem resetfest in eine spezielle 14 MHz RAM-Bank kopieren - eine Geschwindigkeitssteigerung bei der Abarbeitung von Betriebssystemfunktionen ist die Folge.

Der Lieferumfang

Im Lieferumfang befindet sich neben einer ausführliche, zweisprachige Dokumentation eine Diskette mit diverser Software. Das Blizzard-Board ist für den Einbau in den Amiga 500 bzw. 500 plus geeignet. Dazu muß der 68000-Prozessor aus seinem Sockel entfernt und stattdessen das Board eingesteckt werden. Der Einbau sollte von einen Fachmann vorgenommen werden, ansonsten ist ein Garantieverlust noch das kleinste Übel.

Nach erfolgreicher Installation bootet der Rechner wie gewohnt, allerdings merkt man dem Amiga 500 die höhere Leistung sofort an. Um eine noch höhere Rechenleistung zu erhalten, sollte man das Kickstart-Betriebssystem ins schnelle 14-MHz-RAM des Blizzards-Boards kopieren. Dafür steht ein Programm zur Verfügung, das das Betriebssysten umkopiert, dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um Kickstart 1.3 oder 2.0 handelt. Hat man das Betriebssystem ins schnelle RAM gelegt, ist eine weitere Geschwindigkeitssteigerung die Folge.

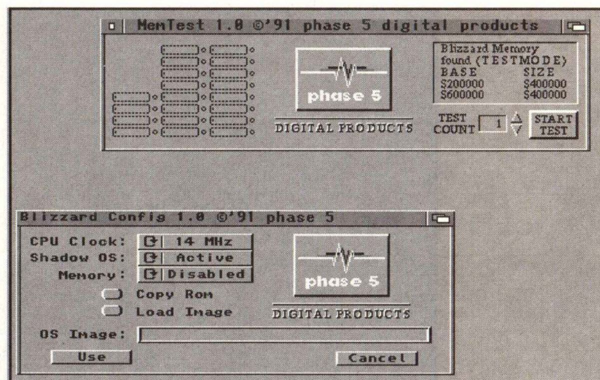
Die Performance

Das Blizzard-Board bezieht, wie andere Turbokarten auch, die Leistung aus dem schnellen RAM. Ohne RAM kann man kaum eine Leistungssteigerung feststellen, sieht man von Programmen ab, die den Prozessor ausgiebig nutzen und wenig Betriebssystemaufrufe bzw. eine Grafikausgabe haben.

Um die Performance des Blizzard-Boards zu testen, wurde das PD-Programm „AMIGA-Performance", von der KICKSTART-PD-Diskette 250, herangezogen, es nimmt insgesamt vier Leistungstests vor - CPU, Speicher, Betriebssystem und Fließkomma. Ferner wurden noch diverse Benchmarks vorgenommen. Die Ergebnisse der Tests waren überraschend, der Blizzard-Amiga ist etwa doppelt so schnell wie ein normaler Amiga mit 7.14 MHz. Das genaue Ergebnis des Leistungstests können Sie in der abgedruckten Tabelle lesen. Zum Vergleich habe ich noch die Leistung eines Amiga 3000 mit 25 MHz, eines A2000 mit 68020-Prozessor (14 MHz) und eines normalen Amiga beigefügt.

Fazit

Das Blizzard-Board verhilft dem Amiga 500 zu einer ansprechenden Leistungssteigerung. Ähnliche Prozessorkarten, die ebenfalls auf dem 68000er mit 14 MHz basieren, aber kein RAM besitzen, können mit dem Blizzard-Board nicht mithalten. Bis zu 8 MByte RAM kann das Board aufnehmen. Die vollen 8 MByte können unter Verwendung von 4-MBit-RAMs erreicht werden, bei 1-MBit-Typen ist bei 2 MByte Schluß. Erfeulich ist, daß beide RAM-Typen gemischt werden können, dadurch werden flexible RAM-Ausbaustufen erreicht (1, 2, 3, 4, 5, 6 und 8 MByte). Die deutsche Dokumentation läßt kaum Wünsche und Fragen offen, so daß auch ein Anfänger keine Schwierigkeiten bekommen wird. Die mitgelieferte Software umfaßt ein RAM-Test- und ein CLI- und WB-Programm, um das Betriebssystem ins schnelle Blizzard-RAM umzukopieren. Die Verarbeitung der Platine ist sehr gut, und auch die Abmessungen der Platine sind durchdacht, das merkt man an der Paßgenauigkeit beim Einsetzen in den Amiga 500. Für den Einsatz in einem Amiga 2000 ist das Turboboard nur bedingt geeignet, die Firma Advanced Systems & Software gibt hier nähere Auskünfte, da es insbesondere mit Revision 4.1 des A2000 zu Problemen kommen kann. Das Blizzard-Board kostet 349,- DM ohne RAM, Speicher sollte man auf jeden Fall mit erwerben. 200,- DM müssen für 2 MB zusätzlich bezahlt werden. Der Hersteller liefert die 2 MB in 4 MBit-Rams aus, sodaß einer Ausbausteufe bis auf 8 MB nichts im Wege steht. Die Taktrate kann per Soft- oder Hardware (Jumper) auf 7 bzw. 14 MHz gesetzt werden, wobei die Kompatibilität ausgesprochen hoch bleibt, da weiterhin eine 68000-CPU den Dienst verrichtet. Beim Einbau kann es unter Umständen zu Problemen kommen, wenn interne Erweiterungen genutzt werden, dessen Einbaubereich sich mit dem Blizzard-Baord überschneidet - z.B. die Retrochip-Erweiterung bei alten A500-Modellen. In der Regel kommen interne Erweiterungen (Anti-Interlace-Karten, Festplatten...) mit dem Board aber nicht ins Gehege. Das Blizzard-Board kann man mit ruhigen Gewissen empfehlen, dessen Preis-/Leistungsverhältnis sehr ausgewogen ist.



Das Kickstart-Betriebssystem läßt sich mit Hilfe eines Blizzard-Programms ins schnelle Blizzard-RAM kopieren.



Blizzard

68000-Beschleunigerkarte

- + einfacher Einbau
- + gutes Preis-/Leistungsverhältnis
- + merkliche Leistungssteigerung
- + gute deutsche Dokumentation
- + RAM-Typen mischbar
- + Programm um Betriebssystem umzukopieren
- + Kickstart-Umschaltplatine
- - unter Umständen Probleme mit internen Erweiterungen (Retrochip, Kickstart-Umschaltplatinen)

Anbieter:
Advanced Systems & Software
Homburger Landstr. 412
6000 Frankfurt 50
Tel. 069-5488130

Preis: 349,- DM, ohne RAM
200,- DM 2 MB-RAM

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
AMIGA (7.14 MHz)	4.90	7.22	32.28	1.84	3.60	8.08	22.30	19.88	16.24	1.00	1.00	1.00	1.00
Amiga 2000 (68020, 14 MHz)	1.08	1.38	1.12	0.38	2,20	6.98	22.42	19.26	15.78	4.75	3.31	4.55	22.34
AMIGA 3000 (25, 25)	0.56	0.72	0.54	0.20	0.88	2.04	21.70	9.84	15.36	9.09	6.25	10.00	57.14
Blizzard-A500 (14 MHz	2.38	3.60	18.32	0.94	1.76	4.52	21.68	15.22	15.90	2.04	2.08	2.08	2.05

Legende:
Test 1 bis 9 in Sekunden
1 = Benchmark 1, Leerschleife, 1.000.000mal, Integer
2 = Benchmark 2, Addition und Subtraktion, 1.000.000mal, Integer
3 = Benchmark 3, trigonometrische Funktionen SIN, COS, TAN, 10.000mal, Flaot
4 = Benchmark 4, Prozessoroperationen
5 = Benchmark 5, Speichergeschwindigkeitstest
6 = Betriebssystemfunktion DrawCircle(), 100mal
7 = Betriebssystemfunktionen Move() und Draw(), 10.000mal
8 = Betriebssystemfunktion RefreshWindowFrame(), 1.000mal
9 = Betriebssystemfunktion RectFill(), 5.000mal (Blitteroperation)

Programm AMIGA-Performance: Beschleunigungsfaktor im Vergleich zu einem normalen AMIGA
10 = CPU-Performance-Faktor
11 = Memory-Performance-Faktor
12 = Betriebssystem-Performance-Faktor
13 = FPU-Performance-Faktor
Kickstart im 32Bit-RAM bzw. im schnellen Blizzard-RAM



von Hartmut Jörg Schumacher

Für den Amiga gibt es eine beinahe unüberschaubare Anzahl an PD-Disketten. Um bei diesem Angebot nicht den Überblick zu verlieren, benötigt man - vor allem als Einsteiger - dringend eine Aufstellung der empfehlenswertesten PD-Programme. Bitteschön - hier ist sie sortiert nach Kategorien.

PD-Programme

Gutes muß nicht teuer sein

Utilities

Jeder kennt sie, jeder braucht sie: Utilities. Wörtlich bedeutet ihre Bezeichnung „Nützliches" - auf deutsch werden sie oft auch „Hilfsprogramme" genannt.

Sie widmen sich meist einem bestimmten Aspekt, der von den kommerziellen Anwendungsprogrammen nicht oder nicht zufriedenstellend gelöst wurde (Beispiel: Formatkonvertierungen).

Utilities (Singular: Utility) machen also ihrem Namen alle Ehre: Sie sind nicht nur äußerst nützlich, sondern geradezu unentbehrlich beim täglichen Umgang mit dem Amiga.

Auf den Kickstart-PD-Disketten erscheinen in regelmäßigen Abständen (auf jeder „Zehnerzahl"-Disk) derartige Programme - und einige der nützlichsten dieser „nützlichen Hilfsprogramme" möchten wir Ihnen hier vorstellen.

Toolmanager

So komfortabel die Workbench 2.0 im Vergleich zu ihrer Vorgängerin auch sein mag - immer noch ist es höchst unkomfortabel, sich erst durch mehrere Verzeichnisfenster klicken zu müssen, bis man endlich auf das gewünschte Programm stößt und es starten kann.

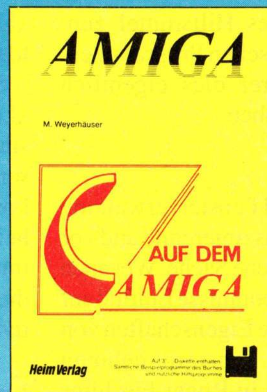
Wie bequem wäre es doch, ein Programm aufrufen zu können, indem man auf der Workbench ganz einfach einen Menüpunkt anwählt. Die Workbench-eigenen Grundfunktionen wie „Information" und „Clean Up" lassen sich ja auch auf diese Weise starten.

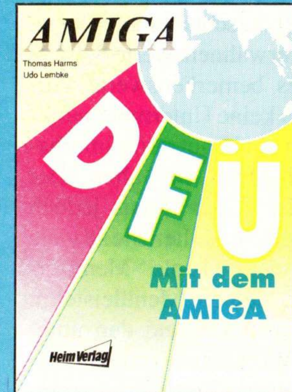
Und tatsächlich befindet sich in der Menüzeile der Workbench das Menü „Tools", das standardmäßig nur einen einzigen Punkt aufweist („ResetWB"), jedoch nachträglich erweitert werden kann: Stefan Beckers „Toolmanager" (Kickstart-PD 429) ermöglicht es Ihnen, diesem Menü weitere Menüpunkte hinzuzufügen, um so Ihre ganz persönliche komfortable Workbench zu konfigurieren. Selbst mit Hotkeys (Tastenkombinationen als Alternative zum Aufruf eines Menüpunkts) können Sie Ihre Menüeintragungen versehen.

Auch diejenigen, die lieber Symbole anklicken, als Menüpunkte anzuwählen, läßt Stefan Beckers Utility nicht im Stich: Ähnlich wie der Workbench-Menüpunkt „Icon - Leave Out" kann der „Toolmanager" Symbole direkt auf der Workbench erscheinen lassen (siehe Bild 1), so daß der Benutzer die dazugehöri-

Kompetenz am Computer







AMIGA Grundlehrgang

Das Buch für den *Einstieg in den Amiga* erklärt leicht verständlich den Umgang mit Hard- und Software. Ein ausführlicher Teil gilt der grafischen Benutzeroberfläche. Erläutert werden Fenster, Pulldown-Menüs und die übrigen Teile der Workbench.

Das Kapitel „Command Line Interpreter" (CLI) beschreibt, wie man den Amiga auch ohne Maus bedienen kann. Das Buch führt in die Programmiersprache BASIC ein, wobei eine umfangreiche Befehlsübersicht und interessante Programme helfen, BASIC zu erlernen und zu trainieren.

Aus dem Inhalt: Die Hardware des Amiga und seiner Versionen – Druckeranschluß – Monitore – System-Erweiterungen – Einstieg in die MS-DOS-Welt – die „Innereien" (RAM, ROM und Prozessoren) – das Betriebssystem und seine Bedeutung – die Benutzeroberfläche – Arbeiten mit Maus, Fenstern und Pulldown-Menüs – Disketten, Dateien, Directory – die Programme der Workbench-Diskette – der CLI und seine Bedienung – Kopieren, Löschen und Batch-Bearbeitung im CLI – Programmieren in Amiga-BASIC – die Bedienung des Basic-Interpreters – Variable – Schleifenstrukturen – die IF-Abfrage – Prozeduren zur Programmstrukturierung – Grafik-Programmierung – Dateiverwaltung – ausführliche Befehlsübersicht mit detaillierten Erklärungen.

Zum Trainieren: Programm-Diskette mit allen abgedruckten Listings – Sachworterklärung (Fachwörter-Lexikon) – ausführlicher Index (Stichwortverzeichnis).

Hardcover inkl. Diskette
über 400 Seiten
Bestell-Nr. B-501
ISBN-Nr. 3-923250-57-6 **DM 59,–**

C auf dem AMIGA

Eine umfassende und leichtverständliche Einführung in die bedeutende *Programmiersprache C.* In einfachen, aber gut erklärten Schritten wird der Weg zum Programmieren in C aufgezeigt.

Viele Programmbeispiele erleichtern das Verständnis. Systematisch werden alle entscheidenden Bereiche der C-Programmierung dargestellt.

Nach Durcharbeiten des Buches ist der Amiga-Anwender in der Lage, eigene Programme in C zu schreiben und mit dieser vorteilhaften Programmiersprache professionell umzugehen.

Aus dem Inhalt: C-Compiler für den Amiga (Aztec und Lattice) – Editor (MicroEmacs) – Bedienung der C-Compiler – grundlegende Elemente eines C-Programms – variable Typen – Felder und Vektoren – Ausdrücke – Zeiger – Speicherklassen – Bitfelder – Varianten – Parameter der Kommandozeile.

C-Standardbibliothek – Benutzung der Mathe-Bibliotheken – Source Level Debugger (SDB) – Preprozessor Befehle – Wertebereiche – Vorränge – Speicherbelegung – Public Domain-Programme – Terminal-Steuerung – Amiga-Betriebssystem – Arbeitsweise der C-Compiler – Codeerzeugung – Speichermodelle des Amiga – strukturiertes Programmieren – Einbindung von Assembler-Programmen – Rekursion und Iteration – Diskettenhandling – Dateien – Aufzählungen.

Hardcover inkl. Diskette
über 600 Seiten
Bestell-Nr. B-505
ISBN-Nr. 3-923250-83-5 **DM 59,–**

DFÜ mit dem AMIGA

Das Buch zeigt die *Möglichkeiten der Datenfernübertragung (DFÜ)* und erläutert, wie man die beschriebene Software anwendet.

Einführung: Prinzip der Datenfernübertragung – Erklärung der Grundbegriffe (Duplex, Parity, usw.) – Hardwarevoraussetzungen – Akkustikkoppler – Modem – Nullmodem – Anwendungsgebiete – Vor- und Nachteile – Softwarevoraussetzungen – Diga – Access – Einführung in die Softwarebenutzung – Vor- und Nachteile sowie Programm-Besonderheiten – Umgang mit Mailboxen – richtige Benutzung von Mailboxen und deren Aufbau – Vorstellung interessanter Mailboxen mit Menüausdruck oder -auszug – Datex-P – Prinzip und Vernetzung – Nutzung und Kosten – RS-232-C-Schnittstelle – Erklärung der Anschlüsse – Anschluß von Modem und Nullmodem – Protokollarten und Script – Anhang mit kleinem DFÜ-Lexikon und Datenbankadressen.

Aus dem Inhalt: Datenfernübertragung mit dem Amiga – Einführung in Akustikkoppler und Modem – Standardkompressoren zur Datenverschlüsselung und Programmverkürzung (Crunchen) – geeignete Software (die bekannten Programme Diga und ACCESS!) – die Scriptsprache der Programme zur Programmierung von automatischen Login-Prozeduren – Handhabung von Mailboxen – Kurzvorstellung einiger Mailboxen – CCITT-Normen – AT-Befehlssatz – RS-232-C-Schnittstelle – Datex-P-Kosten und Prinzip – BTX-Grundlagen und Benutzung – Datenbanken – Mailboxnummern.

Hardcover inkl. Diskette
230 Seiten
Bestell-Nr. B-509
ISBN-Nr. 3-923250-94-0 **DM 39,–**

Alle genannten Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise

mit Fachbüchern vom Heim Verlag

BESTELL - COUPON

Bitte senden Sie mir:

____ Ex. AMIGA Grundlehrgang à 59,– DM
____ Ex. C auf dem AMIGA à 59,– DM
____ Ex. DFÜ mit dem AMIGA à 39,– DM

zuzüglich Versandkosten DM 6,- (Ausland DM 10,-) unabhängig von der bestellten Stückzahl

❑ per Nachnahme ❑ Verrechnungsscheck liegt bei

Name, Vorname ____________________

Straße, Hausnr. ____________________

PLZ, Ort ____________________

Oder benutzen Sie die eingeheftete Bestellkarte

Heim Verlag

Heidelberger Landstraße 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon (0 61 51) 5 60 57
Telefax (0 61 51) 5 60 59

In Österreich:
Dipl.-Ing. Reinhart Temmel
Ges.m.b.H. & Co.KG.
St. Julienstraße 4a
A-5020 Salzburg

In der Schweiz:
DTZ Data Trade AG
Landstr. 1
CH - 5415 Rieden-Baden

gen Programme blitzschnell starten kann. Lediglich zwei erwähnenswerte Schwächen hat dieses bemerkenswerte Programm: Es kann keine Untermenüpunkte und lediglich ein benutzerdefinierbares Workbench-Menü verwalten. Der zweite Punkt ist in der Praxis jedoch nicht weiter tragisch: Sollten Sie so viele Programme in dem „Tools"-Menü erscheinen lassen, daß die Menüleiste im heruntergeklappten Zustand den unteren Rand der Workbench erreicht, erscheinen die weiteren Einträge ganz einfach um eine Spalte nach rechts versetzt. Dadurch haben selbst auf einer Non-Interlace-Workbench 91 Menüeintragungen Platz, im Interlace-Modus dementsprechend doppelt so viele. Das dürfte wohl für die meisten Anwender ausreichend sein.

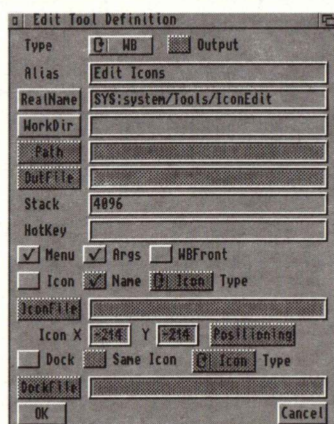


Bild 1: „Toolmanager" - neue Menüpunkte für die Workbench

PowerSnap

Mal ehrlich: Wer hat sich noch nie darüber geärgert, daß er einen (längeren oder kürzeren) Text von Hand eintippen mußte, obwohl derselbe Text doch schon in einem anderen Fenster vorhanden und somit dem Amiga prinzipiell bekannt war?

Nico Francois' „PowerSnap" (Kickstart-PD 400) macht diesem Ärger nun ein Ende. Mit Hilfe dieses Programms können Sie jeden Text, der in irgendeinem Fenster zu sehen ist, bequem mit der Maus „ausschneiden" und in ein anderes Fenster wieder einfügen.

„PowerSnap" kann alle nichtproportionalen Zeichensätze bis zu der Punktgröße 24 erkennen. Selbst fettgedruckte oder unterstrichene Buchstaben bereiten dem Programm keine Probleme. Es ist damit ein ideales Hilfsmittel zum Datenaustausch zwischen Programmen, deren Programmierer dies eigentlich nicht vorgesehen haben.

Fenster

Die Bildschirm- und Fensterverwaltung des Amiga ist eine faszinierende und vor allem äußerst praktische Sache. Wer auch ohne Programmierkenntnisse Einfluß auf das Aussehen und die Eigenschaften von Bildschirmen und Fenstern nehmen möchte, findet dazu in Roger Fischlins „Fenster" (Kickstart-PD 450) das geeignete Instrument.

Dieses Utility ermöglicht es unter anderem:

- die Größe und die Position von Fenstern zu verändern
- die Anzahl der Farben eines Bildschirms zu erhöhen oder zu verringern
- Bildschirme zu schließen
- und nicht zuletzt den Inhalt eines Fensters oder Bildschirms auszudrucken oder als IFF-Bild abzuspeichern (sehr nützlich zum Illustrieren von Anleitungen oder Artikeln).

Lharc & LhA

Die Datenfernübertragung (DFÜ) per Modem ist eine der Gelegenheiten, bei denen Zeit bares Geld bedeutet - wie Ihnen ein Blick auf Ihre Telefonrechnung bestätigen wird. Um also Ihr Budget nicht übermäßig zu belasten, ist es erforderlich, die telefonische Verbindung zwischen zwei Rechnern möglichst kurz bestehen zu lassen.

Das läßt sich a) mit einem schnelleren Modem erreichen oder aber b) durch das Komprimieren der zu übertragenden Dateien (oder natürlich c) durch eine Kombination dieser beiden Methoden).

Das verbreitetste Komprimierprogramm ist Paolo Zibettis „Lharc" (Kickstart-PD 340). Mit ihm lassen sich Programme, Texte oder Bilder in der Regel auf etwa 60 bis 50 Prozent ihrer ursprünglichen Größe reduzieren.

Aber „Lharc" erspart Ihnen nicht etwa nur Zeit und Geld - das Programm stellt sogar eine absolute Notwendigkeit dar, wenn Sie DFÜ betreiben möchten: Der überwältigende Großteil der Dateien, die in Mailboxen zu finden sind, liegt im komprimierten „Lharc"-Format vor (erkennbar an der Endung „.LZH"). Ohne „Lharc" könnten Sie mit den „downgeloadeten" Dateien also nichts anfangen.

Schneller und leistungsfähiger als „Lharc" ist Stefan Bobergs „LhA" (Kickstart-PD 479, siehe auch PD-Tip in diesem Heft). Da dieses Programm auch kompatibel zu seinem Vorgänger ist (das heißt, es kann Archive entpacken, die mit „Lharc" komprimiert wurden), ist es die weitaus empfehlenswertere Alternative.

Imploder

Aber nicht nur zu DFÜ-Zwecken müssen Daten komprimiert werden: Besonders diejenigen Amiga-Benutzer, die noch keine Festplatte besitzen, wären froh über eine Möglichkeit, auch ausführbare Programme (beispielsweise CLI-Befehle, aber auch komplexe Anwendungen wie „WordPerfect") komprimieren zu können - wobei diese Programm natürlich weiterhin direkt ausführbar sein sollen. Der „Imploder" (Kickstart-PD 479, siehe auch Bericht in Ausgabe 7/8.91) von Peter Struijk und Albert J. Brouwer bringt dieses kleine Wunder zustande, durch das Sie auf Ihrer Workbench-Diskette knapp doppelt so viele Daten wie gewohnt unterbringen können.

Speedtest

Wie schnell ist denn nun meine für teures Geld erworbene Festplatte? Was für ein Geschwindigkeitsunterschied besteht zwischen einer leeren und einer teilweise gefüllten Festplattenpartition? Wieviel schneller ist eine Festplatte als eine Diskette, eine Quantum- als eine Conner-Harddisk, die RAD-Disk als die RAM-Disk?

Wenn Sie die Anwort auf eine oder mehrere dieser Fragen interessiert, dürfte Andreas Krämers „Speedtest" (Kickstart-PD 390, siehe auch Bericht in Ausgabe 9/91) genau das richtige Utility für Sie sein.

Über eine komfortable grafische Benutzeroberfläche können Sie mit diesem Programm die Geschwindigkeit eines Amiga-Devices bei folgenden Funktionen testen: Laden, Speichern, Examine, Seek, Create & Close und Delete.

Im Gegensatz zu anderen Geschwindigkeitsmeßprogrammen kann „Speedtest" die Ergebnisse auch grafisch darstellen und bietet darüber hinaus eine Analyse-Option, die die Leistung einer

Festplatte - in Worten und in Punkten - bewertet.

KeyMenu

Die meisten Amiga-Programme erlauben es dem Benutzer, Menüpunkte auf zwei verschiedene Arten aufzurufen: Entweder mit Hilfe der Maus oder aber mit Tastaturkombinationen, die den einzelnen Menüpunkten zugeordnet sind.

Beide Methoden haben ihre Vorteile: Anfänger werden auf jeden Fall die Maus vorziehen. Schneller können Programmfunktionen jedoch über die Tastatur aufgerufen werden. Wer sich also schon in ein Programm eingearbeitet hat, wird nur noch selten zur Maus greifen.

Bei Programen jedoch, die man zwar schätzt, aber nicht dermaßen häufig benutzt, daß man ihre Tastatur-Shortcuts bereits auswendig kennt, ist man dann doch gezwungen, wieder die Maus zu benutzen. Dies ist besonders ärgerlich bei tastaturorientierten Programmen (beispielsweise Textverarbeitungen), wo es auf die Dauer sehr den Arbeitsablauf hemmt, ständig eine Hand von der Maus zur Tastatur und wieder zurück bewegen zu müssen.

Das Betriebssystem bietet zwar eine Möglichkeit, den Mauszeiger auch mit Hilfe der Tastatur bewegen zu können - allerdings nur eine sehr unkomfortable. Ken Lowthers „KeyMenu (Kickstart-PD 490) ermöglicht es, durch Betätigen einer bestimmten Tastenkombination die Menüzeile anzeigen zu lassen und dann - wie beim PC - den Mauszeiger bequem mit den Cursor-Tasten von Menüpunkt zu Menüpunkt zu bewegen. Die Return-Taste wählt einen Menüpunkt endgültig an, die Escape-Taste bricht den Auswahlvorgang ab.

Erfreulicherweise kann der Benutzer selbst festlegen, über welche Tasten die „KeyMenu"-Funktionen aufgerufen werden, so daß sich jede persönliche Vorliebe berücksichtigen läßt.

Anwendungen

Aber nicht nur kleinere und größere Utilities finden sich auf PD-Disketten - nein, auch komplette und oft erstaunlich leistungsfähige Anwendungsprogramme.

TextPlus

Das häufigste Anwendungsgebiet für

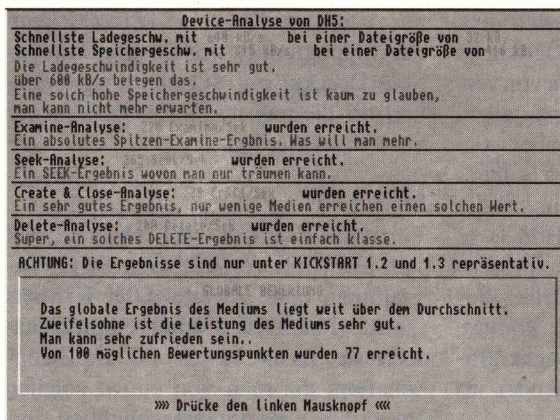


Bild 2: „Speedtest" - was leistet meine Festplatte?

Computer ist und bleibt die Textverarbeitung. Selbstverständlich kann auch hier der PD-Pool mit Ansehnlichem aufwarten: Martin Stepplers Shareware-Programm „TextPlus" (Fish-Disk 484) ist eine vollwertige Textverarbeitung, deren Leistungsangebot sich zwar nicht mit dem von „WordPerfect" messen kann, die aber dennoch zu überzeugen weiß: Neben Standardfunktionen wie Blockoperationen und Suchen/Ersetzen finden sich auch weitergehende Eigenschaften wie automatische Silbentrennung, Funktionstastenbelegung, „ARexx"-Unterstützung, ANSI-Kompatibilität und die Fähigkeit, mehrere Textfenster zu verwalten. Selbst Serienbriefe und Fußnoten sind möglich (wenn auch unkomfortabler als bei kommerziellen Programmen).

Universaldatei

Und was ist das zweithäufigste Anwendungsgebiet für Computer? Erraten - Datenbanken. Auf dem PD-Sektor existiert eine Unzahl solcher Programme, die allerdings meist für einen speziellen Verwaltungszweck maßgescheidert werden (beispielsweise Videokassetten, Adressen, Disketteninhalte). Henry Königs „Universaldatei" (Kickstart-PD-Disk 446) hingegen ist genau das, was ihr Name verspricht: Mit diesem Programm können Sie jede beliebige Art von Daten verwalten. Das bedeutet, Sie können (oder müssen) die Felder der Datenbank selbst definieren. Dies erfordert zwar eine etwas größere Einarbeitungszeit, belohnt Sie dafür aber mit einer Datenverwaltung, die Ihren individuellen Bedürfnissen ganz genau entspricht, so daß auch exotischere Anwendungen möglich sind. Vorbildlicherweise hat der Programmautor sein (mit „GFA-BASIC" geschriebenes und compiliertes) Werk nicht nur mit einer „normalen" Anleitung versehen, sondern darüber hinaus auch mit einer Schritt-für-Schritt-Einführung, für die Einsteiger sehr dankbar sein werden.

BusinessPaint

Vollständige Grafikprograme finden Sie in diesem Artikel unter dem Stichwort „Grafik und Animation". Aber auch sogenannte Geschäftsgrafiken können Sie mit einem PD-Programm herstellen:

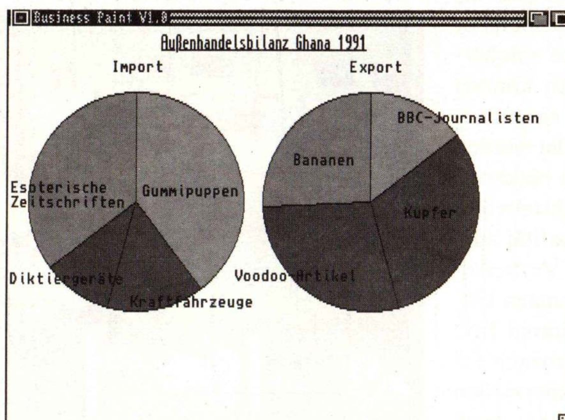


Bild 3: „BusinessPaint" - Diagramme statt nüchterner Zahlen

„BusinessPaint" (Kickstart-PD-Disk 297) von Matthias Kühn ermöglicht es Ihnen, Zahlentabellen mit Hilfe von verschiedenen Diagrammarten darzustellen. Die Angebotspalette reicht dabei vom einfachen Liniendiagramm über Balken- und Säulendiagramme bis hin zu der beliebten Tortengrafik (siehe Bild 3), so daß sich für jede Tabellenart das passende Diagramm finden lassen dürfte. Was Ihren Präsentationen zugute kommt, denn Bilder sind nun mal aussagekräftiger und vor allem überzeugender als trockene Zahlenreihen.

Nun sollte man allerdings von diesem PD-Programm keine Wunder erwarten: Sie können leider keine Daten von Datenbankprogrammen einlesen. Und auch die grafische Darstellung und vor allem die Beschriftung der Tabellen bedarf noch kleinerer Schönheitskorrekturen. Diese lassen sich leicht ausführen, indem Sie die fertige Grafik mit Hilfe des Utilitys „Fenster" abspeichern, dann in eines der weiter unten erwähnten Grafikprogramme einladen und mit diesem solange bearbeiten, bis die Grafik Ihren Anforderungen entspricht, was keine allzu große Sache ist, da die Hauptarbeit - das Umsetzen der Zahlen in ein Diagramm - ja schon von „BusinessPaint" geleistet wurde. Die eben beschriebene Prozedur ist übrigens ein schönes Beispiel dafür, wie Sie mehrere PD-Programme einander ergänzend einsetzen können.

Typographer

Dietmar Eilerts „Typographer" (Kickstart-PD 448) dürfte die Anwort auf die Gebete vieler Druckerbesitzer sein: Mit diesem Programm können Sie Bitmap-Schriften, eigene Schriftentwürfe, Schriften auf IFF-Bildern oder Schriften im LaserJet-Format konvertieren und als Download-Schriften in den Speicher Ihres Druckers senden. Diese solchermaßen übertragenen Schriften können dann genauso wie die bereits eingebauten Druckerschriften verwendet werden - was erfreulicherweise auch bedeutet, daß der Drucker sie in der höchstem ihm zur Verfügung stehenden Qualität ausgibt. Dies ist eine gewaltige Verbesserung gegenüber den ausgefransten Bitmap-Schriften. (Wer schon einmal Text mit dem „NotePad" der Workbench 1.3 oder auch mit einigen kommerziellen Textprogrammen ausgedruckt hat, weiß nur zu gut, was ich meine.) Zur Zeit kann der „Typographer" für DeskJet-kompatible Drucker mit Speichererweiterung und für die meisten 24-Nadel-Drucker verwendet werden.

DFÜ

Für stolze Benutzer von Kickstart 2.0 ist von allen frei vertreibbaren DFÜ-Programmen ohne Zweifel Olaf Barthels „term" (Fish-Disk 589) das empfehlenswerteste. Es hat so gut wie alle Eigenschaften, die man von einem solchen Programm erwartet (einschließlich einiger Extras wie Sprachausgabe, freie Konfigurierbarkeit, ARexx-Unterstützung und ein sehr bequemes Telefonbuch), und ist dennoch einfach zu bedienen.

Wer dagegen noch eine ältere Version des Amiga-Betriebssystems benützt, der ist mit J. P. Radigans „JR-Comm" (siehe Test in Ausgabe 6/91) oder mit DJ James' „NComm" (beide Kickstart-PD-315) gut beraten, die sich ebenfalls nicht vor ihren kommerziellen Konkurrenten verstecken müssen.

Spiele

Nicht umsonst ist der Amiga auch ein hervorragender Spielecomputer (mit der Betonung auf „auch"): Auf den Disketten der Kickstart-PD-Reihe finden Sie daher viele Spiele, die in ihrer Qualität oft mit kommerziellen Programmen vergleichbar sind oder diese manchmal sogar übertreffen.

Star Trek

Zum Thema „Star Trek" (oder auf gut deutsch „Raumschiff Enterprise") existiert eine ganze Reihe von Spielen. Zwei der besten stellen wir Ihnen hier vor:

Eric Gustavsons Version belegt immerhin drei Disketten (Kickstart-PD 292, 293, 294). Das liegt größtenteils daran, daß dieses Spiel sehr viele digitalisierte Bilder (siehe Bild 4) und Geräusche der Fernsehserie verwendet. Was natürlich sehr dazu beiträgt, daß beim Spielen das echte „Star Trek"-Feeling entsteht. Als Captain Kirk hat der Spieler den Auftrag, die über die ganze Galaxis verstreuten Teile eines wichtigen Dokuments wiederzufinden. Zu diesem Zweck muß er verschiedene Planeten anfliegen, sich mit seinem Landungsteam auf Planeten beamen lassen und dort diversen Gefahren (Robotern, Monstern und auch Tribbles) trotzen. Falls Sie allerdings keine Festplatte besitzen, machen häufige Diskettenzugriffe und lange Wartezeiten das Spiel zu einer Geduldsprobe. Dennoch - allein der sehenswerte Vorspann des Spiels macht diese drei Disketten für einen echten „Star Trek"-Fan schon zu einer lohnenswerten Anschaffung.

Tobias Richters Version (Kickstart-PD 221/222) setzt zwar weniger digitalisierte Originalbilder ein, weist dafür aber eine sehr viel bessere Spielbarkeit auf. Wieder sieht sich der Spieler in der Rolle des Captain Kirk. Seine Aufgabe besteht darin, vom Hauptquartier eingehende Missionen zu erfüllen, Raumgefechte mit Klingonen zu bestehen und bei alldem auch noch darauf zu achten, daß das Schiff im funktionsfähigen Zustand bleibt und die Mannschaft bei Stimmung gehalten wird.

BlackJack

Eines der interessanteren Kartenspiele ist „BlackJack", das hierzulande eher unter dem Namen „Siebzehn und Vier" bekannt ist. Mit Superlativen sollte man

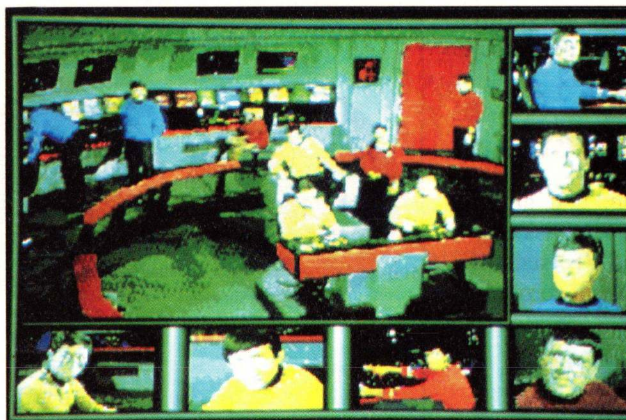


Bild 4: „Star Trek" - ... where no mouse has gone before.

zwar immer sehr vorsichtig sein, aber „BlackJackLab" von Dan Cogliano (Kickstart-PD 361) ist dermaßen ausgereift und detailliert, daß man dieses Programm ruhigen Gewissens als die ultimative Computer-Umsetzung dieses Spiels bezeichnen kann. Eine bequeme Maussteuerung, sehr ansprechende Grafiken (siehe Bild 5), eine Spielstatistik, ein Trainingsmodus, veränderbare Spielregeln und eine flexible Hilfsfunktion machen „BlackJackLab" zu einem Vergnügen für bis zu sieben menschliche oder computergesteuerte Mitspieler.



Bild 5: „BlackJack" - neues Spiel, neues Glück (hoffentlich)

Risiko

Eine gelungene Umsetzung des bekannten und seit vielen Jahren beliebten Brettspiels „Risiko" finden Sie unter dem Namen „Risk" auf der Kickstart-PD-Disk 85 (siehe Bild 6).

Taktisches Geschick und Diplomatie sind hier gefragt: Wie so oft geht es auch bei diesem Spiel um nichts Geringeres als die Weltherrschaft. Um sie letztendlich zu erlangen, können bis zu fünf Mitspieler (die alle auch vom Amiga gesteuert werden können) komfortabel mit der Maus Armeen verschieben, um Länder zu erobern. Wie im richtigen Leben halt; aber glücklicherweise wesentlich weniger blutig (es sei denn, einer Ihrer Mitspieler erweist sich als sehr schlechter Verlierer). Unter OS 2.0 kommt es zu einigen grafischen Merkwürdigkeiten, die jedoch den Spielablauf nicht beeinträchtigen.

Verantwortlich für dieses fesselnde Spiel sind Michael Berling und Hartmut Stein (die besser bekannt sind unter dem Namen „Bernstein Zirkel" und von denen auch „Dragon Cave" (Kickstart-PD-Disk 331) stammt).

Amoeba & Downhill

Für die weniger Nachdenklichen unter den Amiga-Besitzern gibt es selbstverständlich auch action-geladenere Spiele: „Amoeba" von LateNight Developments (Kickstart-PD-Disk 63) beispielsweise ist eine originalgetreue Umsetzung des Spielhallen- und 8-Bit-Klassikers „Space Invaders".

David Alves „Downhill (Kickstart-PD 362) ist eine nicht besonders realistische, dafür aber sehr amüsante Ski-Simulation. Wie schon beim Spectrum-Klassiker „Horace Goes Skiing", müssen Sie eine ski-bewehrte Spielfigur sicher vom Gipfel eines schneebedeckten Berges bis ins Tal steuern und auf dem Weg hinunter möglichst viele Markierungsflaggen aufsammeln - ohne dabei jedoch mit den zahlreichen Bäumen und Felsen zusammenzustoßen. Ein recht einfaches Spielprinzip, aber gerade das zeichnet ja oft die besten Spiele aus.

Grafik und Animation

Der Amiga ist weithin für seine Grafik- und Animationsfähigkeiten bekannt. Da ist es fast selbstverständlich, daß auch auf PD-Disketten dementsprechende Programme zu finden sind.

Graffiti

Jeder kennt die erstaunlichen Fähigkeiten von „DeluxePaint", die die Grafikmöglichkeiten des Amiga jedem zugänglich machen - das heißt, jedem, der den entsprechenden Kaufpreis aufbringen kann. Da es jedoch bei Schülern und Studenten finanzmäßig häufig recht mau aussieht, ist es sehr erfreulich, daß auch leistungsfähige PD-Grafik-Programme existieren.

„Graffiti" (Kickstart-PD 488) bietet alle Standardfunktionen, die das Herz eines Grafikers begehrt: Freihand, Sprühdose, Kurve, Kreis, Rechteck, Vieleck, Pinsel, Undo - es ist alles vorhanden. Und als außergewöhnlich kann man ruhigen Gewissens die Fähigkeit bezeichnen, bis zu zu zwanzig verschiedene ausgeschnittene Pinsel gleichzeitig zu verwalten.

Diese Pinsel können allerdings (im Gegensatz zu den vollständigen Bildern) leider nicht als IFF-Dateien abgespeichert werden - dafür jedoch im AMOS-Format, so daß „Graffiti" auch als Bob-Editor für diese zu Recht beliebte Programmiersprache geeignet ist.

Die bemerkenswert hohe Arbeitsgeschwindigkeit, die (das mit AMOS programmierte) „Graffiti" bei fast allen seinen Funktionen an den Tag legt, machen es zu einem heißen Tip für alle ungeduldigen Naturen unter den (Nachwuchs-) Grafikern.

„Graffiti" ist eine Demoversion, deren Lade- und Speicherfunktionen lahmgelegt wurden. Die erheblich verbesserte Vollversion kann vom Programmautor für 40 DM bezogen werden.



Bild 6: „Risk" - das beliebte Brettspiel in einer Computer-version.

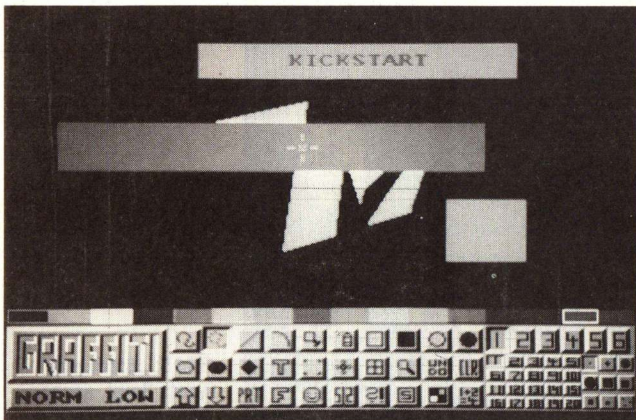


Bild 7: „Graffiti" - ein schnelles Grafikvergnügen.

Mostra

Nun gut: Mit dem einen oder anderen Programm haben Sie also ein beeindruckendes Bild erstellt. Wie präsentieren Sie aber jetzt ihr fertiges Werk? Unter der Unmenge von Anzeigeprogrammen ist eines eindeutig der Star: „Mostra" (Kickstart-PD 410, siehe auch Bericht in Ausgabe 10/91) von Sebastiano Vigna. Dieses Programm kommt mit allen „üblichen" Grafikformaten zurecht - einschließlich HAM, EHB und Overscan (wenn auch verständlicherweise nicht mit 24-Bit-Bildern). Selbst Slideshows (nacheinander angezeigte Bilder) können Sie mit „Mostra" erstellen. Bei übergroßen Bildern bietet das Programm dem Benutzer die Möglickeit, mit den Cursor-Tasten den angezeigten Bildausschnitt zu verschieben. Das Fazit fällt nur bei wenigen Programmen so leicht wie in diesem Fall: „Mostra" sollte bei keinem grafikinteressierten Amiga-Besitzer in der PD-Sammlung fehlen.

MandelPAUG

Zu wohl kaum einem anderen Grafikthema gibt es dermaßen viele PD-Programme wie zum - zugegebenermaßen faszinierenden - Thema „fraktale Grafiken". Um aus dieser inflationären Menge an Angeboten herauszustechen, muß ein Programm schon besondere Eigenschaften aufweisen. Und das tut Jerry D. Heddens „MandelPAUG" (Kickstart-PD 398, siehe auch Bericht in Ausgabe 9/91): Wie jedes andere derartige Programm kann „MandelPAUG" Mandelbrot- und Julia-Mengen berechnen und darstellen (siehe Bild 8). Das wäre noch nicht weiter erwähnenswert - „MandelPAUG" kann aber darüber hinaus fraktale Animationen herstellen! Sie als Benutzer müssen lediglich zwei Bereiche des fraktalen Bildes als Start- und Endbild definieren (dies können Sie komfortabel mit der Maus erledigen) und die Anzahl der Bilder angeben, die zwischen diesen beiden Zuständen berechnet werden sollen. Alles andere erledigt das Programm selbständig und belohnt Ihre - recht geringe - Mühe mit einer wunderschönen Animation.

Vorführenswertes

Weniger produktiv als die bisher vorgestellten Grafikprogramme, dafür aber sehr eindrucksvoll und bestens geeignet, staunenden Freunden die Grafik- und Animationsfähigkeiten des Amiga vorzuführen, sind die Animationen von Eric Schwartz (Kickstart PD 382, 395, 404 und 425). Dessen sexistischer Humor ist zwar hoffentlich nicht jedermanns Geschmack - an seinen hervorragenden Fähigkeiten als Zeichen- und Animationskünstler bestehen jedoch keine Zweifel.

Besonders beachtlich ist sein Werk „The Dating Game" von der Kickstart-PD-Disk 425. Diese Animation belegt entpackt zwei Disketten und benötigt mindestens drei MByte RAM, um lauffähig zu sein. Doch der Aufwand lohnt sich: „The Dating Game" (siehe Bild 9) ist ein fast vierminütiger Zeichentrickfilm im Stil der klassischen amerikanischen Kinovorfilme - komplett mit der dazu passenden Musik und den typischen Cartoon-Geräuschen.

Doch zur Freude aller Amiga-Besitzer, die nicht dermaßen viel RAM zur Verfügung haben, ist Eric Schwartz auch immer noch in der Lage, Animationen herzustellen, die weniger als ein MByte Speicher benötigen. Die auf eine amü-

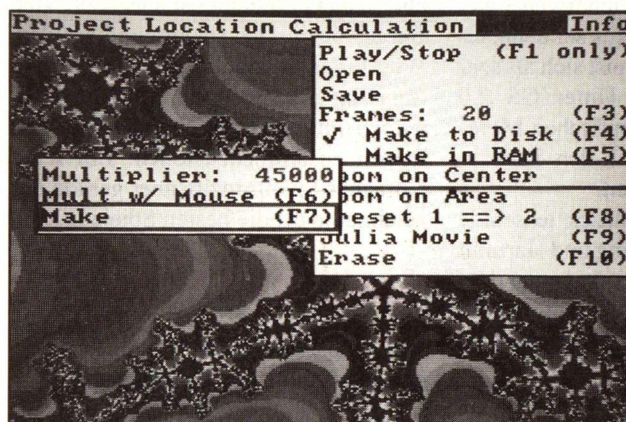


Bild 8: „MandelPAUG" - die faszinierende Welt der Fraktale



Bild 9: „The Dating Game" - eine handwerklich hervorragende Animation

sante Pointe (die zu verstehen, man wissen muß, daß der Titel auf deutsch „Federball“ bedeutet) hinauslaufende Animation „ShuttleCock“ (Fish-Disk 504) ist ein Beispiel dafür, daß auch mit begrenzteren Mitteln beeindruckende Ergebnisse erzielt werden können.

Aus deutschen Landen stammen die Grafiken und Animationen von Tobias Richter, der durch seine Arbeiten für „Oil Imperium“ und vor allem für „Hurra Deutschland“ auch einem größeren Publikum bekannt wurde. Seine Werke haben meist (Fans seines „StarTrek“-Spiels werden es schon ahnen) Science-Fiction-Motive zum Thema.

Sie finden seine Animationen und Slideshows auf folgenden Kickstart-PD-Disks: 376/377, 345, 304, 284, 253, 194, 107, 106, 72.

Sound

Trotz seiner beeindruckenden Grafikfähigkeiten kann der Amiga natürlich auch auf anderen Gebieten kreativ eingesetzt werden. Zahlreiche Musikprogramme erlauben es dem Amiga-Besitzer, auch seine musikalischen Neigungen auszuleben.

MED

Teijo Kinnunens „MED“ (Kickstart-PD 226) ist ein Musik-Editor im Stil der beliebten und verbreiteten „SoundTrakker“-Clones: Die Melodie und die Begleitung eines Stückes werden in Blöken als Zahlen notiert, und diese Blöcke können dann zu kompletten Musikstükken zusammengesetzt werden.

„MED“ bietet seinem Benutzer einen eingebauten Sample-Editor, die Möglichkeit, Musikinstrumente synthetisch herzustellen, und nicht zu vergessen auch MIDI-Unterstützung. Dies alles macht „MED“ (siehe Bild 10) zu einem empfehlenswerten Musikprogramm, mit dem Sie preiswert in die Welt der computererzeugten Musik hineinschnuppern können.

BeatStomper II

Schlagzeug-Fans kommen bei Harald Westphals „BeatStomper II“ (Kickstart-PD 325, siehe auch Bericht in Ausgabe 12/91) auf ihre Kosten. Dieses Programm simuliert einen Drum-Computer. Was nichts anderes heißt, als daß es Ihnen ermöglicht, auf den vier Tonkanälen des Amiga Soundsamples abzuspielen - und zwar nach rhythmischen Mustern, die Sie blockweise bequem mit der Maus in einem Editor eingeben können. Wie beim „MED“ werden auch hier die so definierten Musikblöcke zum kompletten Stück zusammengesetzt.

Wahlweise können Sie die rhythmischen Muster auch in Echtzeit eingeben - also quasi auf der Tastatur Ihres Amiga Schlagzeug spielen, wobei das Programm Ihre Eingaben aufzeichnet und in einen Block einfügt. Zehn Samples stehen Ihnen dabei gleichzeitig zur Verfügung. Ein Metronom (Taktgeber) und eine Quantisierungsfunktion, die kleinere Spielungenauigkeiten ausgleicht, runden das durchdachte Konzept des „BeatStomper II“ ab.

Auf der Kickstart-PD-Disk befinden sich bereits 38 Soundsamples, die Sie in Ihren Schlagzeugstücken einsetzen können. Selbstverständlich läßt sich aber auch jedes andere IFF- oder RAW-Sample verwenden.

Um es deutlich zu sagen: der „BeatStomper II“ ist wesentlich weniger komplex und leistungsfähig als „MED“ - dafür aber auch sehr viel einfacher zu bedienen und damit für kleinere akustische Spielereien besser geeignet. Auch als „Begleitinstrument“ für Gitarre oder Keyboard ist dieses Programm sehr interessant.

Woher bekommt man aber Samples für „MED“ und den „BeatStomper II“? Natürlich von den Disketten der Kickstart-PD-Reihe: Auf unzähligen Sound-Disks finden Sie nicht nur brauchbare Samples, sondern darüber hinaus - in Form von sehr beachtlichen Musikstükken - auch wertvolle Anregungen für Ihre eigenen musikalischen Kreationen. Beispiele dafür sind auf folgenden Kickstart-PD-Disks enthalten: 474, 466, 464/465, 453/454, 444, 415, 405/406, 396, 378, 363/364, 344, 335, 334, 324, 314, 305, 296, 283, 263, 256, 255, 235, 214, 195, 173, 165, 157, 132, 129, 98, 88, 87, 75. Oft werden Musikstücke auch mit Grafiken zu einem Ohren- und Augenschmaus kombiniert, so auf den Kickstart-Disks 273, 184/185, 132/132, 84, 46 und 26/27.

Perfect Sound

Wenn Sie einen Sampler besitzen, dürften Sie höchstwahrscheinlich auch ein Programm Ihr eigen nennen, mit dem Sie Samples bearbeiten können.

Wenn Sie sich bisher jedoch damit „begnügt“ haben, wie oben beschrieben, fertige Samples zu verwenden, und Sie kein Sample-Programm besitzen, ist Ihnen einer der vergnüglichsten Aspekte der digitalen Klangverarbeitung entgangen: Mit Anthony Woods „Perfect Sound“ können Sie beispielsweise Samples rückwärts abspielen oder bestimmte Teile ausschneiden und an anderen Stellen wieder einfügen. Selbst mit Stereo-Samples kommt das Programm zurecht. Und sehr bemerkenswert und nützlich ist die Fähigkeit des Programms, mehrere Samples gleichzeitig im Speicher und damit blitzschnell abrufbereit halten zu können.

Die auf der Kickstart-PD-Disk 90 zu findende Version ist zwar nicht mehr die aktuellste des später kommerziell vertriebenen Programms, dennoch erweist sie sich immer noch als sehr brauchbar.

Programmieren

Aber nicht nur Benutzern, auch Programmierern wird auf den Kickstart-PD-Disks einiges geboten.

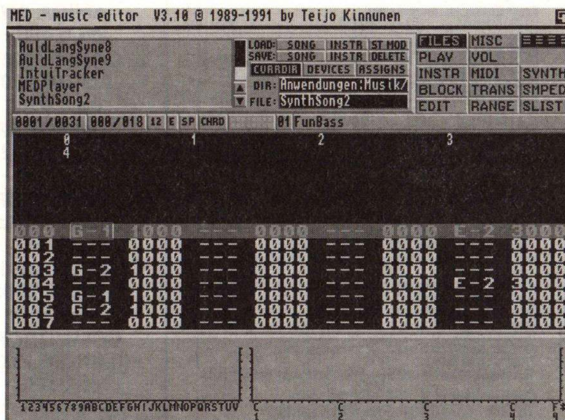


Bild 10: „MED“ - der Musikeditor aus Finnland

C

Dies fängt an bei Matthew Dillons „Dice" - einem kompletten Entwicklerpacket für die Programmierung des Amiga in der verbreiteten Sprache „C". „Dice" (Kickstart-PD 316) ist ANSI-kompatibel und kann dank seines großen Umfangs (Compiler, Preprocessor, Assembler, Linker, Libraries) als eine Alternative zu kommerziellen C-Compilern bezeichnet werden.

Ein Compiler ist die eine Sache, die man benötigt, um in einer Sprache programmieren zu können. Die andere, ebenso wichtige, ist eine gute Anleitung. Fachbücher sind allerdings leider (aber verständlicherweise) teuer. Doch auf der Kickstart-PD-Disk 276 finden Sie unter dem Titel „C-Manual" eine englischsprachige Anleitung von Anders Bjerin, die Ihnen alles darüber verrät, wie man den Amiga in „C" programmiert. Auch an zahlreichen Beispielprogrammen fehlt es nicht, die den Lehrstoff veranschaulichen.

Als willkommene Ergänzung hierzu bietet sich die Kickstart-PD-Disk 478 an: Direkt von Commodore stammt diese Sammlung von C-Programmen und den entsprechenden Quellcodes, denen sich entnehmen läßt, wie Sie Ihren Amiga systemkonform programmieren können.

Niels Thorwirths „IntuitionEd" (Kickstart-PD 389) nimmt Ihnen einiges an Arbeit ab beim Entwickeln von Benutzeroberflächen für Ihre Programme: Mit der Maus können Sie Screen-, Window-, Border- und Text-Strukturen entwerfen, die das Programm dann als C-Quellcode abspeichert.

Aber auch wenn Sie sich einer anderen Programmiersprache als „C" verschrieben haben, ist die Kickstart-PD-Reihe eine empfehlenswerte und ergiebige Informationsquelle.

KICK-PASCAL

Die Anhänger der immer beliebter werdenden Programmiersprache „KICK-PASCALl" („Programmieren Sie immer in 'Kick-Pascal'?" - „Immer? Nein, nicht immer. Aber immer öfter.") finden auf der Kickstart-PD-Disk 428 Beispielprogramme (einschließlich der Quellcodes) von Frank Beer, die beispielsweise den Umgang mit Includes oder die Anwendung des Arp-Requesters erklären.

AMOK

Für „Modula-2"- und „Oberon"-Fans sollten die AMOK-Disketten so etwas wie eine Pflichlektüre darstellen. „AMOK" ist die Abkürzung des Stuttgarter „Amiga Modula und Oberon Klubs". Das bekannteste Mitglied dieser Vereinigung ist wohl Fridtjof Siebert, der sich durch Programme wie „Mega-WB", „MultiSelect", „KeyMac" und natürlich vor allem „MuchMore" einen Namen gemacht hat. Alle Programme auf den AMOK-Disketten sind ausführlich dokumentiert, so daß sie ausgezeichnetes Lehrmaterial für Anfänger darstellen, aber auch für fortgeschrittenere Programmierer Problemlösungen bieten. AMOK-Disketten finden Sie unter folgenden Kickstart-PD-Nummern: 459, 439, 372, 369, 368, 356, 347, 318, 317, 307, 306, 299, 298, 289, 288, 287, 279, 278, 269, 268, 249, 248, 247, 239, 238, 217, 209, 208, 198, 188, 187, 178, 177, 168, 167, 149, 148, 122, 121, 119, 118, 117, 116, 93, 92, 91, 83, 82, 81, 17.

BASIC

Wer sich immer noch mit „AmigaBASIC" herumschlägt, dürfte an der Kickstart-PD-Disk 418 brennend interessiert sein. Auf ihr finden sich Routinen von Torsten Hidessen und Stefan Hirth, die es ermöglichen, die Grafikmöglichkeiten des Amiga auch in dieser Sprache bequem zu nutzen.

Umsteiger bzw. Aufsteiger zu „GFA-BASIC" werden über Henry Königs „ABC" von der Kickstart-PD-Disk 447 erfreut sein, ein Utility, das weitgehend automatisch „AmigaBASIC"- in „GFA-BASIC"-Programme übersetzt.

Auf der Kickstart-PD-Disk 367 veröffentlicht die GFA-BASIC-Interessengemeinschaft die erste ihrer GABI-Disketten, der hoffentlich noch weitere folgen werden. Dann könnte diese Diskettenreihe für „GFA-BASIC"-Programmierer eine ähnliche Bedeutung erlangen wie die AMOK-Reihe für „Modula"- und „Oberon"-Anhänger.

AMOS

Und noch eine Reihe innerhalb der Kickstart-PD-Reihe existiert, die für Progammierer äußerst interessant ist: Die Deutsche AMOS User Gruppe veröffentlichte ihre DAUG-Disketten bisher unter den Kickstart-PD-Nummern 417, 397, 396, 384, 375 und 366. Auf diesen Disketten finden sich Utilities, Tips und Tricks, Artikel, Spiele, Musikstücke und auch ein Programmierkurs.

CSV Highlights

Commodore

20 MB Festplatte, autobootend für Amiga 2000 (mit A 2090 A Controller.)	429,–
Commodore Farbmonitor 1084 Stereo	499,–
Commodore Amiga 500	689,–
Speicheraufrüstung auf 1 MB mit Uhr	75,–
Commodore Amiga 500 Plus	829,–
20 MB-Festplatte für A 500 (Commodore A 590)	699,–
Commodore Amiga 2000 (Kickstart 2.04)	1269,–
3,5" Zweitlaufwerk Amiga 2000	149,–
Amiga 2000 + Farbmonitor 1084 S	1749,–
Amiga 3000 (25MHz, 105 MB Festplatte)	4099,–
3000 Tower (25 MHz, 5 MB, 105 MB HD)	5299,–
3000 Tower (25 MHz, 5 MB, 210 MB HD)	5999,–
386 SX-Karte mit Laufwerk (Commodore A 2386)	1049,–
AT-Karte mit 5 1/4"-Laufwerk (Commodore A 2286)	579,–
PC/XT-Karte m. 5 1/4"-Laufwerk (Commodore)	299,–
A2630 Prozessorkarte / 2MB (Original Commodore)	1289,–
2630 Prozessorkarte / 4MB (Original Commodore)	1649,–
A2320 Flickerfixer (Commodore)	449,–
A 2300 Genlock-Karte für Amiga 2000	279,–
52 MB Festplatte (19 ms) für Amiga 2000 mit SCSI-Controller Commodore Amiga 2091 (autobootend)	849,–
120 MB-Festplatte Quantum (SCSI)	799,–
240 MB-Festplatte Quantum (SCSI)	1349,–
2 MB-RAM Erw.-karte f. A2000, aufrüstbar bis 8 MB (A2058/2)	399,–
Commodore Stereo Speaker A10 (2 Boxen)	79,–
Kickstart 2.04 (ROM, Disketten + Handbuch)	229,–
BTX-Kit für Amiga (Kabel + Software, DBT 03)	49,–

Versandkostenpauschale: Inland DM 12,–, Ausland DM 40,– je Paket

Epsondrucker (dt. Handbücher)

LQ 200 (24-Nad.)	569,–	LQ 450	669,–
LQ 570	749,–	LQ 870	1299,–

Stardrucker (dt. Handbücher)

LC-24-200 Color Farbdrucker	799,–
XB 24-200 (24-Nadeldrucker)	949,–

NEC-Drucker (dt. Handbücher)

Farboption P6+/P7+	279,–	für P60/70	169,–
NEC P60	1149,–	NEC P70	1499,–
NEC Drucker P20	699,–	NEC P30	869,–
EZB für P20	229,–	EZB für P30	279,–

Laserdr. Silentwriter 2S 62P (Postscript)	3699,–
NEC Farbmonitor Multisync 3 FG	1329,–
NEC Farbmonitor Multisync 4 FG	1729,–

NEU:

Commodore CDTV	1149,–
HP Tintenstr.-Drucker Deskjet 500	929,–
HP Tintenstr.-Drucker Deskjet 500 Color	1679,–
IBM-komp.386 DX (25 MHz,4 MB, 85 MB Festplatte, 2x LW, VGA-Karte, DOS 5.0)	2349,–
Multiscan Farbmon. Acer 33LR (0,28 mm Lochm.,1024x768) strahlungsarm	799,–
VGA-Farbmonitor (1024x768), strahlungsarm	649,–
Eizo Farbmonitor 9060 SZ	1399,–
Panasonic-Drucker KXP-1123	499,–
Panasonicdrucker KXP 1124i	649,–

Telefone, Funktelefone, Anrufbeantworter, Telefaxgeräte sowie Kombigeräte. Bitte fordern Sie unsere Preisliste an.
Preise gültig ab 13.04.92
Lieferung nur gegen NN oder Vorauskasse; Ausland nur Vorauskasse.

CSV Riegert GmbH
Gärtnerstraße 4, 7320 Göppingen
Tel. 07161/13591, Fax 07161/13587

COMMODORE AMIGA 500
öS 5.490.--
COMMODORE AMIGA 2000
öS 9.890.--
COMMODORE AMIGA 3000-25-50
S 39.990.--
COMMODORE A 590 Festplatte
öS 5.490.--
GVP 52 MB HD Amiga 2000
öS 7.880.--
COMMODORE FLICKER FIXER
öS 3.980.--
Alle Preise inkl. Mwst.

COMMODORE AMIGA CENTER by m.a.r
Karlsplatz 1
A-1010 Wien
Tel.: 505 74 44 Fax: 505 82 67
Weldengasse 41
A-1100 Wien
Tel.: 62 15 35 Fax: 604 84 24

512 kB SPEICHER-ERWEITERUNG
mit Uhr für A500
öS 690.--
AMIGA 500 PLUS
öS 6.990.--
HANDY SCANNER
öS 3.990.--
GENLOCK f. A2000
öS 1.290.--
PUBLIC DOMAIN
über 15.000 Programme lagernd - Katalogdisketten
4 Stück
öS 90.--



Software



AMIGA PLOT

Amiga Plot ist eine Plotter-Emulations-Software, mit der Zeichnungen auf Ihrem Drucker in hoher Qualität ausgegeben werden können. Sie läuft auf AMIGA 500, 1000 oder 2000 mit Disketten-Laufwerk und mindestens 512 KByte freiem Speicher (RAM). Als Drucker sind geeignet die 8/9-Nadel vom Typ Epson FX-80, Epson JX-80, Epson RX-80, die 24-Nadel vom Typ Epson LQ-500, Epson L-850, die Laser-Drucker vom Typ Hewlett-Packard Laserjet oder ein Drucker, der zu den oben genannten vollständig software-kompatibel ist.

Die Software-Voraussetzungen: Betriebssystem Kickstart/Workbench Version 1.1, 1.2 oder 1.3, ein CAD-Programm, das die Ausgabe und Abspeicherung von PLGL-Daten in einer Datei ermöglicht (PLGL bedeutet Plotter Graphic Language, ähnlich HPGL oder RD-GL). Vier PLGL-Befehle werden verarbeitet: Stift senken, Stift heben, Linien-Typ und Stift-Wahl. Die Ausgabe muß in ganzzahligen (integer) Koordinaten in absoluten Werten erfolgen. Durch Kontroll-Files bestehen umfangreiche Möglichkeiten, das CAD-Programm an *Amiga Plot* anzupassen.

Amiga Plot zeichnet mit folgenden maximalen Auflösungen:

Drucker-Typ	horizontal Dots/Inch	vertikal Dots/Inch
8/9-Nadel	240	216
24-Nadel	360	180
Laser	300	300

Bei Verwendung eines Epson-JX80 Druckers (oder voll kompatiblen Druckers) können Zeichnungen auch farbig erstellt werden (maximal sieben verschiedene Farben). Das maximale Druckformat beträgt acht Zoll (horizontal) mal zehn Zoll (vertikal). *Amiga Plot* ist nicht kopiergeschützt und läßt sich auf der Festplatte installieren. Es verfügt über keinen Hardwareschutz („Dongle") und keinen Paßwortschutz.

DM 69,–

AMIGA LEARN

Eines der wenigen Vokabelprogramme, die wirklich neue Eigenschaften für diese Kategorie von Lernprogrammen aufweisen. Es wurde in C geschrieben und benutzt geschickt und effizient die grafische Benutzeroberfläche. *Amiga-Learn* bietet Spaß beim Lernen dank Grafik und Sound, es unterstützt den vollen europäischen Zeichensatz (bequemer Zugriff durch die Maus), die Fehlerhäufigkeit einer Vokabel wird berücksichtigt, ebenso mehrere Bedeutungen eines Wortes.

Benutzereingaben werden „intelligent" ausgewertet, z.B. erfolgt bei unregelmäßigen Verben und Eingabe von „to go" keine Fehlermeldung, sondern die anderen Formen werden nachgefragt; bei offensichtlicher Ähnlichkeit von Wörtern wird wahlweise ein zweiter Versuch zugelassen. Die Möglichkeiten des Lernens und der Abfrage sind vielfältig: Deutsch-Fremdsprache, Fremd-



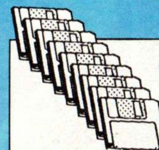
sprache-Deutsch, Multiple-Choice, Lernen durch optische Rückkopplung, Sortieren der Vokabeln nach mehreren Parametern, konsequente Realisierung verschiedener Lerntechniken: u. a. Karteikarten-Konzept, Lernen in fester Reihenfolge, zufällige Stichproben, Abfragen, bis alle Vokabeln sitzen. Jederzeit ist eine Bewertung möglich, die den Lernerfolg anzeigt und mit einem Kommentar motiviert. Das Lernspiel Hangman ist integriert. Eine Wörterbuchfunktion sucht Übersetzung für eine Vokabel. Die Ausgabe aller Vokabeln bzw. aller falschen oder richtigen Vokabeln ist auf Bildschirm oder Drukker möglich. Im Lieferumfang befinden sich über 1600 englische Grundwortschatz-Vokabeln in zwei Schwierigkeitsstufen, sowie mehrere Dateien mit wichtigen Vokabeln, etwa Wendungen und Struktur- oder Ordnungswörter.

DM 69,–

AMIGA ETIKETT-COMMANDER

Der *Etikett-Commander* bedruckt 3,5"-Disketten-Label, legt gleichzeitig eine Disketten-Datenbank mit Suchfunktion an und druckt auf Wunsch ein Inhaltsverzeichnis.

Die benutzerfreundliche und voll menügesteuerte Oberfläche läßt sich mit der Maus sehr einfach bedienen. Auf den Etiketten kann durch Anklicken eines der Sinnbilder (Flugzeug o. dgl.) eingefügt werden.



Jetzt neue Version 3.0 mit raffinierten Features:

CLI-Commander

1. Neue Benutzeroberfläche zur besseren Dateiverwaltung (Kopieren, Umbenennen, Verzeichnisse erstellen, Löschen).
2. Ein- und Ausschalten des Task
   Vermeidet bei Fremdformatdisketten einen möglichen Systemabsturz.
3. Druckeranpassung
   Setzt Steuermodi und legt Druckfunktionen fest.
4. Spezialdruck
   Optimaler Etikettendruck bei NLQ.
5. Schriftarten-Auswahl
   Drucken mit eigenen Fonts möglich.
6. Nichtanzeigende Dateiformate
   Untermenü gestattet das Unterdrükken von Dateien oder -Formaten, die nicht im Inhaltsverzeichnis oder Ausdruck erscheinen sollen.
7. Eigene Sinnbilder
   Mit vorgegebenen Bildformaten (IFF) und -maßen eigene Sinnbilder erstellen und im Programm einbinden.
8. Etikett laden
   Setzen Sie an die Stelle des Inhaltsverzeichnisses Ihr selbst erstelltes Bild.
9. Datenbank
   Überarbeitete Datenbankversion.
10. Neues Handbuch
    Ein komplett neues Handbuch gehört zum Lieferumfang.

Amiga Etikett-Commander Update-Preis DM 29,–

DM 69,–

Alle genannten Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise

BESTELL - COUPON

Bitte senden Sie mir:

____ Ex. AMIGA Plot à 69,– DM
____ Ex. Etikett-Commander 3.0 à 69,– DM ____ Ex. Update 3.0 à 29,– DM
____ Ex. AMIGA-Learn à 69,– DM

zuzüglich Versandkosten DM 6,- (Ausland DM 10,-) unabhängig von der bestellten Stückzahl

❑ per Nachnahme ❑ Verrechnungsscheck liegt bei

Name, Vorname ____________

Straße, Hausnr. ____________

PLZ, Ort ____________

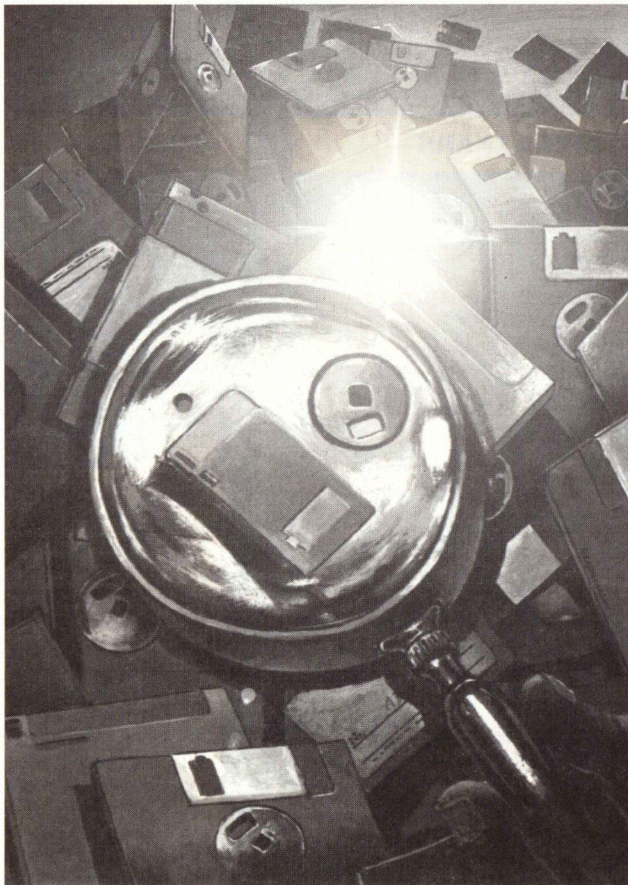
Oder benutzen Sie die eingeheftete Bestellkarte

Heim Verlag

Heidelberger Landstraße 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon (0 61 51) 5 60 57
Telefax (0 61 51) 5 60 59

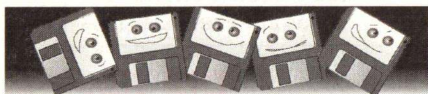
In Österreich:
Dipl.-Ing. Reinhart Temmel
Ges.m.b.H. & Co.KG.
St. Julienstraße 4a
A-5020 Salzburg

In der Schweiz:
DTZ Data Trade AG
Landstraße 1
CH-5415 Rieden-Baden



Die Geschichte der FD-Software

von Christoph Teuber



Vielleicht hat alles einmal so angefangen: Computerfreak X zu Computerfreak Y: Du, ich habe da folgendes kleines Problem: ... Computerfreak Y zurück: Ja, das hatte ich auch.

Ich habe mir da ein kleines Programm gestrickt, welches Abhilfe schafft, ich kann es Dir ja mal zuschicken. Durch die Tatsache, daß X das kleine Programm an Z weitergibt, welcher wiederum Marion kennt, die es dann an ..., ... und ... erlangt das Programm nach dem Schneeballprinzip einen Verbreitungsgrad, von dem Y wahrscheinlich bis dahin nicht einmal geträumt hat.

Die Idee der frei verteilbaren (auf Englisch freely distributable = FD) Software ist geboren. Und sie hat Erfolg: Allein mit Amiga FD-Software lassen sich heute (grob geschätzt) problemlos 1000 Disketten mit unterschiedlicher Software füllen. Was im kleinen Kreis befreundeter Programmierer begonnen hat, ist schon fast zu einer Philosophie geworden. Immer mehr Hobby- wie auch Profiprogrammierer stellen ihre Produkte der Allgemeinheit zur Verfügung. In den allermeisten Fällen handelt es sich dabei um Utilities, kleinere Hilfsprogramme für den täglichen Gebrauch. Aber auch große Projekte, von Spielen bis hin zu kompletten Entwicklungssystemen, finden sich im großen Pool wieder. Qualitativ stehen FD-Programme ihren kommerziellen Gegenspielern in nichts nach. Genau so, wie sich auch im kommerziellen Bereich viel schlechte Software tummelt, ist natürlich auch nicht alles Gold, was auf FD-Disketten glänzt. Dafür gibt es aber auch eine ganze Menge absolute Highlights, und selbst dann, wenn einem ein Programm absolut nicht zusagt, ist dies nur halb so schlimm. Es hat bis zu dem Zeitpunkt ja noch nichts gekostet.

Nicht lange nach der Geburt der Idee FD-Software erblickten die ersten FD-Serien das Licht der Welt. FD-Programme wurden, meist von Computerclubs, gesammelt und durchnumeriert. Zu den Geburtshelfern der Amiga-Szene zählt zweifellos der Amerikaner Fred Fish. Nahezu parallel mit dem Erscheinen des Amiga in den USA begann er, nützliche Programme, möglichst mit Sourcecode, zu sammeln, zu katalogisieren und zu veröffentlichen. Durch seinen guten Draht zur Amiga-Entwicklerszene befanden sich bereits auf den ersten Disketten Beispielprogramme von bekannten Amiga-Gurus wie Rob Peck, Dave Haynie oder RJ Mical. Sie legten den Grundstein für die heute weltweit unter dem Namen Fish-Disks bekannten AmigaLibDisks.

Wie drankommen?

Die Verbreitungsmethoden von FD-Software sind vielfältig. An erster Stelle steht dabei mit Sicherheit auch die preisgünstigste und ursprüngliche Methode, das Kopieren unter Freunden. Insbesondere lokale User-Gruppen halten für ihre Mitglieder teilweise mehrere tausend Disketten zum kostenlosen Kopieren bereit. Dies nur als Tip für Einsteiger, die noch nicht genügend günstige Quellen kennen. Weiterhin gibt es die sogenannten FD-Händler, welche gegen eine

kleine Kopiergebühr zur Deckung des eigenen Arbeitsaufwands FD-Disketten verkaufen. Ein weiterer Vertriebsweg, der immer beliebter wird, ist die Datenfernübertragung (DFÜ). Zahlreiche Mailboxen bieten sogenannte Download-Bretter, in denen viele FD-Programme zur Abholung bereitstehen. Mit Hilfe geeigneter Soft- und Hardware (ein Modem, ab ca. 200,- zu haben, sowie ein Terminal-Programm) können die Programme durch Übertragung über eine gewöhnliche Telefonleitung auf den eigenen Rechner kopiert werden. Insbesondere in Großstädten befinden sich fast immer mehrere solcher Mailboxen im Nahbereich, d.h. Sie können mit einem Standardmodem (2400 Baud) im Billigtarif innerhalb einer Telefoneinheit ca. 150000 Byte übertragen, die Kosten halten sich somit also eher in unteren Regionen auf. Und schneller ist diese Art der „Selbstbedienung" auf jeden Fall.

Es gibt Unterschiede

Was in Deutschland fälschlicherweise lange Zeit unter dem Oberbegriff Public Domain(PD)-Software zusammengefaßt wurde, muß in drei große Gruppen unterteilt werden: Erst einmal gibt es die wirklichen Public-Domain-Programme. Public Domain bedeutet übersetzt in etwa öffentliches Eigentum, was schon ansatzweise erkennen läßt, daß der Autor eines solchen Programms sämtliche Rechte daran aufgibt und sein Werk sozusagen zu Freiwild erklärt. Jedermann kann ein solches Programm benutzen, verändern, für Unsummen verkaufen und, und, und. Da ein solches Vorgehen seitens des Autors offensichtlich wenig Sinn macht, gibt es inzwischen so gut wie keine wirklichen Public-Domain-Programme mehr. Stattdessen veröffentlichen die meisten Autoren ihre Elaborate als Freeware, denn hier behalten Sie ihre Rechte und erlauben lediglich die kostenlose Verbreitung und Benutzung des Programms. Für den Anwender besteht also erstmal kein Unterschied zwischen Freeware und Public Domain, er kann die Produkte kostenfrei nutzen und weitergeben. Kostenlos weitergegeben werden können auch die Programme der Rubrik Shareware. Im Gegensatz zur Freeware verlangen die jeweiligen Autoren hier aber von regelmäßigen Benutzern eine finanzielle Unterstützung in Form der sogenannten Share-Gebühr. Streng genommen bedeutet Shareware also nichts anderes, als daß der Benutzer ein Programm ausgiebig und uneingeschränkt testen kann, bevor er es kauft. Auch wird der dann fällige Betrag direkt an den Autor bezahlt, Distributoren, Großhändler und Einzelhändler werden also aus der Vertriebskette ausgeschlossen. Hieraus erwächst (oder besser erschrumpft) ein wesentlich geringerer Verkaufspreis, denn bei einem kommerziellen Produkt geht ein Großteil des Endverkaufspreises eben nicht an den Autor, bei Shareware sind es 100%. Dafür muß der Kunde auch auf eine bunte Verpackung oder ähnliche Gimmicks verzichten. Im Grunde handelt es sich also um ein kommerzielles Produkt auf einem alternativen Vertriebsweg, welcher natürlich eine gehörige Portion Vertrauen in den Endanwender voraussetzt, denn kein Shareware-Autor hat die Möglichkeit zu prüfen, wer alles seine Programme benutzt.

Kontrolle ist gut, Vertrauen ist besser

Da dieses Vertrauen leider oftmals zu Unrecht gewährt wird, wobei sie diesen Satz ruhig einmal als Apell an Ihre Zahlungsmoral ansehen können, versuchen viele Autoren ihren Anwendern einen zusätzlichen Anreiz zu bieten. So ist es inzwischen fast die Regel, daß jeder zahlende Benutzer beim Autor registriert und bei einem Programm-Update kurz benachrichtigt wird. Einige Autoren verschicken die ersten Updates auch kostenlos, und/oder bieten einen preiswerten Update-Service für später an. Auch gedruckte Handbücher sind beliebt. Hinweise darauf, wie der jeweilige Autor dies handhabt, finden sich in der Regel in den dem Programm beigefügten Infotexten.

Ein wenig von der ursprünglichen Shareware-Idee weg, hin zur kommerziellen Tryware bewegen sich Programme, die in der frei verteilbaren Version nur eingeschränkt nutzbar sind. Bestimmte, nicht unbedingt lebenswichtige Funktionen laufen beispielsweise erst in einer Version, die der zahlende Anwender nach der Registrierung zugeschickt bekommt. Viele Programmierer haben auch einen sogenannten Nerv-Requester in die frei verteilbare Version eingebaut. Dies bedeutet, daß das Programm zwar den vollen Funktionsumfang besitzt, dafür aber nach einer bestimmten Zeitspanne, zum Beispiel alle 5 Minunten, einen Requester öffnet, der auf die Share-Gebühr aufmerksam macht und erst weggeklickt werden muß, bevor das Programm weiterarbeitet. Auch gibt es Programme, die nur an bestimmten Wochentagen ihre Aufgaben verrichten, oder solche, die nur eine halbe Stunde am Stück laufen. Not macht halt erfinderisch, denn Sie sollten immer bedenken, daß in nahezu jedem Programmprojekt mehr als nur ein Wochenende Arbeit steckt, viele Programme sind sogar über Jahre hinweg gewachsen. Auch Autoren, die ihre Programme nicht explizit als Shareware bezeichnen, freuen sich mit Sicherheit über eine kleine Anerkennung, es muß ja nicht immer Bares sein. Inzwischen existieren sogar einige Programme, die mit Giftware (gift ist Englisch und bedeutet Geschenk) betitelt sind, d.h. eine Gebühr oder ein Geschenk sind nicht zwingend aber erwünscht. Als letzte Gruppierung innerhalb der FD-Software sei hier Tryware genannt. Hierbei handelt es sich um Demoversionen kommerzieller Produkte, die in ihrer Funktionsfähigkeit stark eingeschränkt sind. So ist häufig die Save-Funktion gesperrt. Die komplett lauffähigen Versionen können auch nicht direkt beim Autor bestellt und bezahlt werden, sondern laufen über den üblichen Weg Hersteller, Distributor, Großhandel, Einzelhandel zum Endkunden. Diese Demoversionen dienen also lediglich der Information bzw. der anwenderfreundlichen Werbung für das Produkt, vom ursprünglichen alternativen Vertriebsweg ist da nichts mehr übriggeblieben.

Alle diese verschieden Gruppierungen wurden in der Vergangenheit von allen Seiten pauschal mit dem in dem Zusammenhang eindeutig falschen Begriff Public Domain Software (PD-Software) belegt, der Trend zu der wesentlich treffenderen Bezeichnung FD-Software (für freely distributable) ist in der letzten Zeit aber unverkennbar.

Workshop C Amiga

Peter Wollschläger
Markt & Technik Verlag
ISBN: 3-87791-026-2
39,- DM

Das Buch „Workshop C Amiga“ von Peter Wollschläger soll den Interessierten, aber umwissenden Programmierer in die Programmiersprache C auf dem Amiga einweisen. Dies gelingt aber nur teilweise.

Das erste Kapitel geht auf die Installation der beiden gängigen Compiler-Systeme - Aztec C und Lattice C - ausführlich ein. Zusätzlich werden noch einige Editoren kurz vorgestellt um so dem Einsteiger die Wahl des optimalen Editors zu erleichtern. Leider wird hier nicht auf Standard-Editoren wie beispielsweise den Cygnus Ed eingegangen. Am Ende des Kapitels wird noch gezeigt, wie ein einfaches Programm zu compilieren ist, was aber auch auf den ersten Seiten der Compiler-Anleitungen ausführlich beschrieben ist.

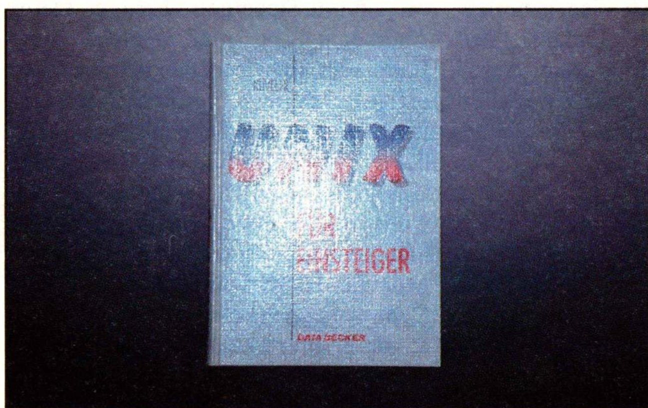
Das zweite und dritte Kapitel stellen die beiden Hauptteile des Buchs dar. Im zweiten Kapitel werden die Grundbefehle der Sprache C dargestellt. Weiterhin werden einige Amiga-Funktionen - hauptsächlich zum Thema Intuition - erläutert. Im Laufe des Kapitels, welches immerhin über 150 Seiten umfaßt, wird ein einfaches Malprogramm programmiert.

Das dritte Kapitel schließlich trägt die Überschrift „Know How“ und befaßt sich mit einigen grundlegenden Programmier-Problemen. Hier findet der Leser Informationen über die beiden Compiler-Systeme, über die Darstellungen von verschiedenen Schriftarten und noch einige Tips und Tricks. Die Ansätze sind in diesem Kapitel recht gut, aber leider oftmals etwas zu kurz geraten.

Das vierte Kapitel soll schließlich noch eine Art Referenz darstellen. Hier werden grundlegende Amiga-Funktion erklärt. Diese Erklärungen sind so spärlich ausgefallen, daß sie ein Einsteiger kaum verstehen wird.

Das Buch hinterläßt einen zwielichten Eindruck. Der Autor versucht, auf knapp 300 Seiten auf alle Aspekte einzugehen und geht letztendlich damit baden. Die Einführung in die Sprache C ist recht unstrukturiert und die Erläuterungen zu den System-Funktionen unzureichend. Ein vernünftiges Einsteiger-Buch zur Sprache C und ein Buch über System-Programmierung sind empfehlenswerter, aber auch etwas teuerer.

(Andreas Polk)



UNIX für Einsteiger

Dr. Gerd Küveler
Data Becker 1988
ISBN 3-89011-187-4
49,- DM, ca. 200 Seiten

Durch die Einführung des Amiga 3000UX ist Unix auch für den Amiga-Anwender in greifbare Nähe gerückt. Unix ist ein Betriebssystem, unter dem viele ganz unterschiedliche Rechner betrieben werden. Diese Standardisierung hat den Vorteil, daß Programme relativ einfach zu portieren sind und Anwender leicht umsteigen können.

Für den Amiga-Anwender ist Unix sicherlich erst einmal ungewohnt. Mit dem vorliegenden Buch kann er sich die Grundkenntnisse seines neuen Betriebssystems aneignen. Voraussetzung ist lediglich Grundwissen über die Rechnerarchitektur. Das Buch bietet zunächst einen Überblick über Unix, seine Eigenschaften, Geschichte und die Abkömmlinge. Danach geht es auf den Dialog mit Unix ein. So gerüstet, lernt der Leser im folgenden die Arbeitsweise des Dateisystems kennen und bekommt die Unix-Kommandos einzeln vorgestellt. Vertieft werden die Grundkenntnisse mit der Beschreibung von Filtern und Pipes, häufigen Kommandos und Hintergrundprozessen. Unter Unix gibt es zwei wichtige Editoren, deren Bedienung aufgrund ihres großen Befehlsumfanges nicht einfach zu erlernen ist. Auf jeden einzelnen und seine wichtigsten Befehle geht das nächste Kapitel ein. Was man mit der eingebauten Shell anfangen kann, zeigt der Autor mit einigen Programmbeispielen, die unter der Shell laufen.

Das Buch vermittelt einen guten Einstieg in Unix, wobei es nicht zu stark in die Tiefe geht, was auch gar nicht beabsichtigt ist. Der Anfänger findet hier alles Wissenswerte für den Anfang mit Unix. Die kleinen Übungsaufgaben unterstützen den Lernprozeß noch zusätzlich.

(ja)

Simbabwe / Südliches Afrika

Heiß begehrt: Dorfbrunnen

Fruchtbares, gut bewässertes Land gehört den wohlhabenden (auch heute zumeist noch europäischen) Großfarmern. So blieb für viele Familien nichts anderes übrig, als in den kargen Randzonen zu siedeln. Das Wasser muß von den Frauen oft Eimer für Eimer aus kilometerweit entfernten Brunnen herbeigeschleppt werden. Auch ein großes Heim für behinderte und alte Menschen (überwiegend Flüchtlinge) konnte nur im weit abgelegenen Kwekwe-Bezirk gebaut werden. Die „United Church of Christ“ möchte diesen armen Menschen zu sauberem Trinkwasser verhelfen. Mit BROT FÜR DIE WELT Spenden könnten Brunnen angelegt und dringend benötigte Wasserbehälter für den Gemüseanbau finanziert werden.

Brot für die Welt

Konto 500 500 500 Postgiro Köln
oder Banken und Sparkassen
Postfach 10 11 42 · 7000 Stuttgart 10

Sirius Genlock 1498,-

Y-C Genlock 948,- PAL Genlock 598,-

alle Genlocks mit RGB-Splitter

Angebot freibleibend

DCTV 1198,-

24-BIT Framebuffer, Digitizer, Animation,16.8 Mio. Farben

Imagine 2.0 mit Video-handbuch auf Anfrage

IMAGINE

Video-Handbuch 1.1

- komplett in Deutsch
- für Anfänger u. Fortgeschrittene
- Übersichtlich gegliedert
- 240 min. (vier Stunden)
- mit Demo-Diskette (Objekte usw.)
- Befehle die im Handbuch fehlen
- nur 48 DM /476 mit Imagine 1.1

68030-25 MHz ab 1398,-
68040-25 MHz ab 4444,-
A2630/32MB ab 1248,-
Quantum LPS 52MB a.A.
Syquest 44/88MB ab 698,-
DeInterlace Card 333,-
Medusa ST Emulator 366,-
Scala--Broadcast Titler II
Real 3D--Imagine Fonts
Adorage--uvm.auf Anfrage

CVS Computer-Video-Service
Silvia Fischer
Düppelstraße 26 , 4830 Gütersloh
Telefon: 05241 / 28 015

Bei uns werben bringt

GEWINN

Sprechen Sie mit uns.

Heim Verlag ☎ 06151/56057

AMIGA ZUBEHÖR

DZ
Computerzubehör
Buchenstraße 14
4352 Herten 7
0209/61 13 93

HILFE!
BEI DZ
STEHEN DIE PREISE
AUF DEM KOPF!

Daß wir Computer, Monitore, Drucker, Speicherkarten, Laufwerke usw. verkaufen – wissen Sie ja bereits!

Aber wir haben noch viel mehr!!!

Ersatzteile

Netzteil	A 500	149,–
Tastatur	A 500	189,–
Tastatur	A 2000	349,–
Maus		65,–
CPU 68000-8		30,–
CPU 68010-8		50,–
Agnus PAL	8367 A 1000	99,–
Agnus Fat	8371	79,–
Agnus	8372A 1 MB	99,–
Denise	8362	85,–
Denis Hires	8373	99,–
Paula	8364	85,–
Gary	5719	49,–
I/O	8520 A	59,–
Kick ROM 1,2		65,–
Kick ROM 1,3		65,–

Public Domain

3,5 Zoll 2,– 5,25 Zoll 1,–

ACS	Fred Fish	RPD
Af	Freebies	Ruhr
AM. Radio	Fonts	RW
Amuse	Hexer	Saar
Auge 4000	Icons	Saco
Austria	Nicklas	Safe
Barracuda	Panda	Slide Shows
BCS	Pfalz	Taifun
Chiron 1+2	Poseidon	Taurus
CSM	Public Pro	TBAG
Entertain	RHS	Tiger
Franz	RMS	Ukaug

Außerdem führen wir OASE, Stefan Ossowski, Hager-Soft

Soundsampler mono	89,–
Soundsampler stereo	149,–
MIDI Interface	89,–
Bootselector electro	59,–
Maus / Joystick / Adapter, voll elektronisch	49,–
Trackball, amigafarben	99,–
Trackball, schwarz	129,–
Leerdisketten 3,5"	8,90
Leerdisketten 5,25"	5,90

Besitzen Sie einen AMIGA 1000 und finden kein Zubehör dafür:

Megabox A 1000 8 MB/2 MB	499,–
Megabox A 1000 8 MB/4 MB	699,–
Megabox A 1000 8 MB/8 MB	1099,–
Kick und Uhrmodul	
Integriert	149,–
Extern mit Bus	149,–

Zwei Programme lieferbar ab 1. März
Multi Video 29,–
Multi Rech 99,–
beide Programme mit deutscher Anleitung

NEU NEU NEU NEU NEU NEU
AMIGA Maus in 6 Farben lieferbar
inklusive Mauspad und Maushalter
Nur 65,–

Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an

Versand Nachnahme 8,– • Vorkasse 6,– • Ausland nur Vorkasse 10,–

02 09 / 61 13 93

MagiCALL

MagiCALL ist das professionelle Terminalprogramm, das keine Wünsche offenläßt. Es unterstützt alle üblichen Übertragungsprotokolle (XRP-Standard) und Terminalemulationen (XTE-Standard). Durch seine klare deutsche Menüführung und wahlweise Tastatursteuerung ist es sowohl für den Einsteiger, als auch für den Profi geeignet.
Die umfangreiche Skriptsprache ermöglicht das Erstellen von Programmen zur automatischen Steuerung von MagiCALL. Unter den mitgelieferten Skripts befindet sich auch eines, das MagiCALL zu einer Mailbox umfunktioniert. Der Anwender kann diese nach seinen Wünschen erweitern. Mit dem integrierten Lernmodus kann man MagiCALL die gesamte Login-Prozedur einer Mailbox „beibringen". Alle Mailboxen können im Telefonbuch mit ihren jeweiligen Parametern gespeichert werden.



MagiCALL ist vollständig vom Anwender konfigurierbar. So kann man Menüs, Tastenbelegungen und Sprache frei einstellen. Um das Umsteigen von dem weitverbreiteten PD-Programm JR-Comm zu erleichtern, kann MagiCALL auch wahlweise mit dessen Menübelegung betrieben werden.

AUF ZUR DATENREISE ...

Die wichtigsten Features auf einen Blick:

- externe Übertragungsprotokolle (YMODEM, XMODEM, ZMODEM, Kermit, JModem, QuickB)
- Auto-Download für ZMODEM
- Externe Terminalemulationen (ANSI, VT100, VT52, TTY, HEX)
- mausunterstützte Terminalemulation (angeklickter Text wird gesendet)
- volle ANSI-Unterstützung mit 16 Farben
- Capture zum Mitschneiden der Übertragung (Steuerzeichenfilter optional)
- komplett steuerbar über Maus und Menüs
- selbst konfigurierbar (Menü-, Tastenbelegung, Sprache, Auflösung)
- umfangreiche Scriptsprache zur automatischen Steuerung des Programms
- integriertes Mailbox-System (als Script, daher beliebig erweiterbar)
- Lernmodus zum Automatisieren des Logins
- volle ARexx-Unterstützung
- unterstützt sämtliche Multiserial-Karten
- Overscan-Support
- voll kompatibel zu Kickstart/Workbench 1.2, 1.3 und 2.0
- läuft auf allen AMIGA-Modellen (auch AMIGA 3000)
- komplett in Deutsch, mit umfangreichem deutschen Handbuch
- Software für Festplatteninstallation

Zum magischen Preis von

DM 99,–

unverbindlich empfohlener Verkaufspreis

MAXON Computer GmbH
Schwalbacher Str. 52
6236 Eschborn
Tel.: 06196 / 48 18 11
Fax: 06196/41 885

MAXON computer



Probleme Fragen Kritik

Hier ist der richtige Ort dafür. Regen Sie Diskussionen an und teilen Sie den Lesern Ihre Meinung mit. Halten Sie sich nicht zurück, denn jeder Beitrag ist wichtig. Schreiben Sie an: Redaktion KICKSTART, "Leserbriefe", Postfach 5969, 6236 Eschborn

Sehr geehrte Redaktion,
ich habe ein großes Problem: ich verstehe das Programm Diskdoctor nicht. Ich habe viele Disketten mit Spielen. Wenn ich sie ins Drive DF0 lege und lade, erscheint die Meldung „ERROR VALIDATING DISK, KEY 880 CHECKSUM ERROR" oder „DISK STRUCTURE CORRUPT, USE DISKDOCTOR TO CORRECT IT". Ich habe auch schon im Handbuch unter dem Kapitel Diskdoctor nachgelesen, doch ich verstehe es einfach nicht. Ich wäre sehr froh, wenn Sie mir das Korrigieren der Daten erklären würden.

Reto Bernardi, CH-4303 Kaiseraugst

Red: Beim Einlegen einer Diskette prüft der Amiga, ob es sich um eine lesbare Diskette handelt. Sollte dabei ein Fehler auftreten, erscheinen die von Ihnen angegebenen Fehlermeldungen. Der Amiga empfiehlt den Diskdoctor, der in der Lage ist, eine defekte Diskettenstruktur wieder herzustellen. Sie finden das Programm im C-Verzeichnis Ihrer Workbench-Diskette. Geben Sie zum Starten in der Shell folgende Zeile ein: „DISKDOCTOR DF0:". Sie werden aufgefordert, die defekte Diskette (ohne Schreibschutz) in Laufwerk 0 einzulegen und die Return-Taste zu drücken. Daraufhin wird der Diskdoctor die Diskette lesen und reparieren. Oft kann man die Daten danach zumindest teilweise wieder lesen. Speziell bei Spiele-Disketten ist jedoch Vorsicht angebracht. Da diese oft ein spezielles Datenformat besitzen, kann es sein, daß der Amiga sie beim Einlegen für defekt hält, obwohl sie das gar nicht sind. Wenn ein Spiel sich also noch laden läßt, sollten Sie auf keinen Fall den Diskdoctor verwenden!

*

Sehr geehrte Damen und Herren,
ich habe vor einigen Tagen die WB 2.04 in meinem Amiga 2000c installiert. Über diese WB kann ich nur zwei Worte sagen: „einfach super". Doch ein Problem habe ich trotzdem, denn mein Virenkiller VirusX V4.01 hält den neuen Bootblock zwar nicht für einen Virus, aber dennoch nicht für standardmäßig. Gibt es eine Version, bei der dieses Problem behoben ist und auf welcher Disk finde ich diese? Wenn nicht, können Sie mir ein Programm empfehlen, welches diese Fähigkeiten aufweist?
PS: Ihre Zeitung ist so gut wie die WB 2.0!

Björn Kaufmann, 5810 Witten

Red: VirusX 4.01 ist die letzte Version, die veröffentlicht wurde. Sie ist inzwischen etwa ein jahr alt. Das Programm wurde seitdem nicht mehr weiterentwickelt und ist daher auch nicht mehr aktuell. Auf der Kickstart-PD 480 finden Sie jedoch BootX, ein Anti-Viren-Programm, das auch unter OS 2.04 problemlos läuft.

*

Sehr geehrte Damen und Herren,
als treuer Kickstart-Leser wende ich mich mit einigen für mich sehr wichtigen Fragen an Sie. Ich plane die Anschaffung eines Amiga 3000. Da dies eine verhältnismäßig große Investition bedeutet, möchte ich mir vorher in folgenden Punkten Klarheit verschaffen:
1) Wie man sieht, ist der Preis für den A3000 im letzten Jahr erheblich gesunken. Es wird jedoch behauptet, daß mit der nächsten Revision mit einem erneuten Preisnachlaß zu rechnen sei. Da stellt sich überhaupt die Frage: wann kommt die Revision und gibt es überhaupt eine? Sollte man lieber noch mit der Anschaffung warten, bis diese herauskommt?
2) Es wird in letzter Zeit von einem völlig neuen Amiga 3000 geredet, der erweiterte Grafikfähigkeiten besitzen soll. Was ist davon zu halten? Sollte es tatsächlich einen „neuen" geben, was ist dann mit dem Amiga 3000?
3) Der A3000 besitzt meines Wissens zur Zeit noch ein Boot-ROM, man kann also Kickstarts von der Festplatte oder Diskette laden. Jetzt wird jedoch das Boot-ROM durch das OS 2.0-ROM ersetzt. Kann man nun nicht mehr Kick 1.3 von der Platte laden? Dies erweist sich ja durchaus als nützlich, wenn Programme mit OS 2.0 nicht zurechtkommen.
Ich weiß, daß einige dieser Fragen auf puren Spekulationen beruhen, und daß Sie auch bloß vermuten können. Ich bin jedoch trotzdem sehr an dem Urteil eines Fachmanns interessiert.

Gero Krüger, 4505 Bad Iburg

Red: 1) Ob und wann eine Revision des A3000 kommt, können wir leider auch nicht sagen. Ein weiterer Preisnachlaß ist jedoch im Zuge des allgemeinen Preisverfalls bei anderen Rechnersystemen durchaus wahrscheinlich. Ob sich das Warten jedoch lohnt, müssen Sie selbst entscheiden.
2) In der Tat ist die Gerüchteküche um einen neuen Amiga stark am Brodeln. Daß er kommen wird, kann wohl schon als sicher angesehen werden. Da es jedoch keine offiziellen Aussagen dazu gibt, sind Erscheinungstermin und Preis weiterhin unbekannt. Den A3000 wird es wohl weiterhin geben; wie sich sein Preis entwickeln wird, wissen wir auch nicht.
3) Auch beim A3000 mit 2.0-ROM ist es möglich, eine Kickstart nachzuladen. Sie können also auch weiterhin mit Kick 1.3 arbeiten.

*

Sehr geehrte Damen und Herren,
ich besitze einen Amiga 3000-25. Leider sind 25MHz Taktfrequenz nicht mehr die Erfüllung, besonders wenn man viel mit Raytracing und Konstruktion macht. Schaut man nun auf den Markt, so zeigen sich viele Turboboards für A500/2000 mit 68030/68882 und bis zu 50 MHz Taktfrequenz, von denen manche den A3000 locker in den Schatten stellen. Deshalb meine Fragen. Läßt sich der Systemtakt des A3000 höher setzen? Wenn nicht, läßt sich wenigstens der Coprozessor asynchron höher takten und mit welchem Aufwand? Welchen Geschwindigkeitszuwachs könnte man verzeichnen, wenn man RAM-Bausteine mit einer Zugriffszeit von 40ns in den vorgesehenen Sockeln des A3000 verwendet?

Ulrich Schael, 3013 Barsinghausen

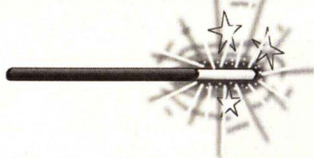
Red: Leider ist die Aufrüstung des A3000 mit einigen Problemen verbunden. Die größte Hürde ist der Prozessor 68030, der ja bei einer höheren Taktfrequenz ausgetauscht werden müßte. Dieser ist in SMD-Bauweise auf die Platine gelötet, und daher nicht einfach auszubauen. Der Coprozessor 68882 ist zwar gesockelt, bekommt seinen Takt jedoch vom gleichen Quarz wie der Prozessor. Man kann also immer nur beide höher takten. Das Austauschen der RAMs ist zwar sehr einfach zu machen; da jedoch lediglich der Speicherzugriff schneller wird und sich an der Rechenleistung nichts ändert, sollten Sie hierbei keine Wunder erwarten.

Der Archimedes 3000



RISCy, ARM, but fast?

von Patric Bechtel



Der Archimedes, die Traummaschine, schnell, professionell und selten. Keiner scheint genau zu wissen, was sie kann. Raytracings in 7 Sekunden mit dem A3000, 'No RISC, no fun' heißt es da. Was ist RISC, was kann der Archie, wo sind seine Grenzen?

HARD WARE

Zunächst zu der Maschine, die ich im folgenden vorstellen werde: Ihr Name ist A3000 (nicht zu verwechseln mit dem Amiga 3000, der auch unter dem Kürzel A3000 desöfteren genannt wird), 1 MB Hauptspeicher (das Testgerät hatte 2 MB). Die äußere Erscheinung ist stark an den Amiga 500(+) angelehnt, das Diskettenlaufwerk an der rechten Seite, unter diesem ein Reset-Schalter (!), der nur mit dem kleinen Finger ausgelöst werden kann. Die Tastatur ist weitgehend identisch mit der eines PC, bis auf die etwas gewöhnungsbedürftig angeordnete Return-Taste. An der linken Seite sitzt der Einschalter, an der Rückseite sind folgende Anschlüsse (von links):

- Expansionsport (mit Befestigungsmöglichkeiten)
- 9poliger Anschluß für Analogmonitore (entspricht nicht dem Standard)
- Chinch-Buchse für einen Monochrommonitor
- Stereokopfhörer Anschluß (Walkman-like mit Klinkenbuchse)
- Drucker-Port (Standard)
- 9poliger serieller Port (auch Standard)
- Econet-Anschluß (mit Aufkleber: not fitted ...)

und zu guter Letzt das Netzkabel des eingebauten Netzteils. Auf der Unterseite des Geräts befindet sich der Mausanschluß und der durch den Einsatz eines Akkus auf der Hauptplatine nutzlos gewordene Batteriekasten.

Nach Öffnen des Geräts und Entfernen des Diskettenlaufwerks und der Tastatur kommt die sehr sauber verarbeitete und dicht bestückte Platine zum Vorschein. Rechts und links von der Platine sieht man die eingebauten Lautsprecher (eher Quäker), links oben das Netzteil und links unten den Akku für die Echtzeituhr und das nichtflüchtige CMOS-RAM.

Neben zahlreichen Logikbausteinen erkennt man einige der Customchips des Archis: Rechts oben der VIDC (Videocontroller), in der oberen Mitte der IOC, darunter die ROMs, rechts davon die 8 Zip-RAMs, unten rechts der MEMC und unten in der Mitte das Prachtstück, der ARM-2.

Hiermit haben wir auch schon den kompletten Chip-Satz des Rechners, der das Kernstück des Archies bildet:

- der ARM-2-Prozessor, der mit 8 MHz getaktete 32-Bit-RISC-Prozessor, ca. 4 MIPS
- der VIDC, er sorgt für Grafik und den 8stimmigen 8-Bit-Sound
- der IOC-, Interrupt- und Peripherie-Manager
- der MEMC, er verbindet dies alles und verwaltet das RAM.

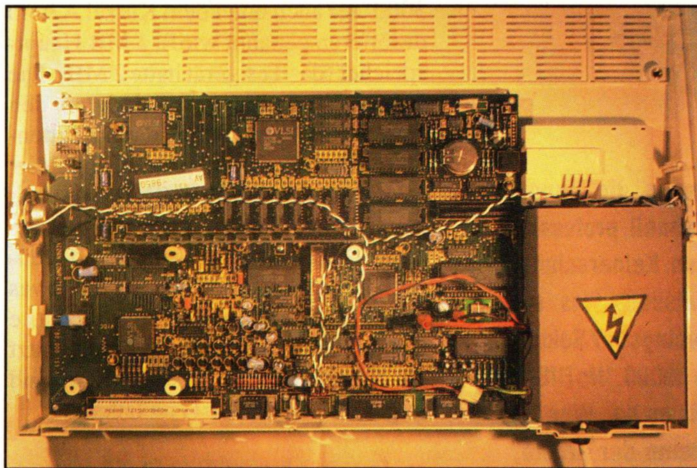
ARM - aber schnell!

Der Prozessor des Archie, der ARM-2 (in den großen Geräten der ARM-3), ist ein 32-Bit-RISC-Prozessor, entwickelt von Acorn und gebaut von VSLI. Das Konzept, das hier verwirklicht wurde, ist durchdacht und zeigt seine Stärken in der Praxis durch eine durchgängig hohe Verarbeitungsgeschwindigkeit. Die Idee des RISC ist einfach, aber wirkungsvoll: wenige Befehle, einfach in der Ausführung, viele Register und ein schneller Speicherzugriff. Da der ARM nur auf 8 oder 32 Bit zugreifen kann und die Befehle ohnehin immer 1 Wort (beim ARM sind das 32 Bit) lang sind, hat man Befehle kreiert, die man eher als eierlegende Wollmilchsäue bezeichnen könnte. So kann ein Move-Befehl einen Status testen (siehe unten), rechts oder links shiften und Werte vor dem Transport verknüpfen. Da der eigentliche Satz an Befehlen trotzdem klein ist, sind sie sehr schnell zu interpretieren. Der Befehlssatz verdient also die Wertung RISC. Der Prozessor stellt 27 Register, von denen aber nur 16 immer sichtbar sind (R0 - R15) zur Verfügung, davon wiederum sind 3 dediziert: R15 ist der PC(Programcounter) inklusive der Status-Bits. Der Adreßbereich des ARM ist also begrenzt auf 64 MB Speicher. R14 ist das Subroutine-link-Register, das heißt, daß hier eine Kopie von R15 bei einem Unterprogrammaufruf landet. Es muß dann gegebenenfalls von Hand auf den Stack bei R13 geworfen werden. Das System ist zwar gewöhnungsbedürftig, erlaubt es aber, seltener auf den Stack zuzugreifen bei kleinen Unterroutinen. Diese Idee wurde fortgeführt bei den verschiedenen Prozessormodi. Da gibt es den vom 68000 bekannten User- und Supervisormodus, zusätzlich den im 68020 und aufwärts bekannten Interrupt-Modus. Zusätzlich beherrscht der ARM noch FIQ, den Fast-Interrupt-Modus, einen Modus, in dem die Register R8 bis R12 umgeschaltet werden, um Zugriffe auf den Stack zur Rettung der Register zu vermeiden und eine schnelle Interrupt-Beantwortung zu gewährleisten. Alle Modi haben natürlich einen eigenen Satz von R13/R14 zur Verfügung. Interessant wird's intern: Pipelining ist das Stichwort, dem auch der 68040 seinen Geschwindigkeitsrausch verdankt, und der Zugriff auf den Speicher im Page-/Burst-Modus. Der ARM hat hier hochentwickelte Technik ans Werk gelassen: Der Zugriff auf den Speicher geschieht über den MEMC, der wiederum den Speicher meist im Pagemode betreibt, und der Prozessor selbst hält ständig 3 Befehle in der Ausführung: der erste wird geholt, der zweite interpretiert und der dritte ausgeführt. Die auf diesem Wege erreichbare Performance bei 8 MHz liegt bei ca. 4 MIPS, aber nur solange, wie sequentiell zugegriffen wird (eine Beschränkung des Page Mode, es müssen 4 Langwörter auf einmal gelesen werden), so geht aber jeder Zugriff fast doppelt so schnell. Sprünge sind hier also Bremsen im Ablauf. Optimiert wurde die Anzahl der Sprünge dadurch, daß die Ausführung jedes Befehls mit einem bestimmten Statustest ausgestattet werden kann, so daß Verzweigungen, die nur einen Befehl überspringen sollen (und das sind nicht wenige), in eben diesem Befehl untergebracht werden. Zusätzlich wurde ein Barrel-Shifter eingebaut, eine Schaltung, die es erlaubt, ohne Rechenzeitverlust beliebige Werte um beliegig viele Stellen nach rechts oder links zu shiften. Da all diese Möglichkeiten in vielen Kommandos eingebaut wurden, hat man einen sehr kompakten und leistungsfähigen Befehlssatz zur Verfügung, der durch geschickte Ausnutzung der Ressourcen (langsamer Speicher und niedrige Taktzahl, dadurch niedrige Kosten) einen Rechner ermöglicht, der schnell, flexibel und preiswert ist.

Ein Vergleich des Prozessors mit der Motorola-Welt ist schwer. Zum einen hat der ARM keinen Cache, ist also nicht direkt mit dem 68020 und aufwärts zu vergleichen, andererseits ist er ein echter 32-Bit-Prozessor mit internem Pipelining und zeigt mitunter Ansätze, die ein 68050 einmal zeigen könnte, z.B. der FIQ, ein wahrhaft interessantes Feature. Bzgl. der Leistung des A3000 kann man sagen, er ist in etwa so schnell wie ein 68020 mit 14 MHz (wenn im Amiga das 16-Bit-Chip-RAM nicht wäre ...).

VIDC - Venl viDi viCi ?

Der Videochip des A3000 ist sehr flexibel und kann mit ähnlichen Features aufwarten wie das Agnus/Denise-Gespann im Amiga. Externe Synchronisation für Genlocks, beliebige Auswahl der transparenten Farben, programmierbare Pixel-Raten im Bereich von 8-24 MHz und Farbtiefen von 1 über 2, 4 und 8 Bit/Pixel übertreffen (noch) die Videologik des Amiga, wenn nicht in allen, so doch in vielen Punkten. 4096 Farben sind hier (leider) Standard, bis zu 16 können gleichzeitig wahlfrei dargestellt werden. Und 8Bit/Pixel? Ja, hier haben sich die Hardware-Entwickler ein besonderes Schmankerl ausgedacht: Da die Palette nur 16 Einträge besitzt (welch ein Schwachsinn!), werden die Paletten-



Das Innenleben des Archimedes

Testsieger in
AMIGA SPEZIAL 1/92
Urteil "Sehr Gut"

Entdeckung
des Monats
in PC-Praxis 1/91

Verschenken auch Sie Jahr für Jahr Ihr Geld ?



Dann brauchen Sie

EINKOMMENSTEUER '91

Sie wollen sofort wissen wie groß Ihre steuerliche Belastung ist ?

Lassen Sie sich mit "EINKOMMENSTEUER 91" ihre persönliche Steuern berechnen. Bei der Berechnung werden 99,9% aller Fälle berücksichtigt, wie z.B.:

- alle Einkunftsarten
- sämtliche Werbungskosten
- Sonderausgaben
- außergewöhnliche Belastungen
- Berlinpräferenz
- § 10e EStG
- Baukindergeld etc.

Steuerliche "Wiedervereinigung"

Selbstverständlich sind alle steuerlichen Besonderheiten, die die Wiedervereinigung mit sich gebracht hat, schon in "EINKOMMENSTEUER 91" berücksichtigt. So erleichtert EINKOMMENSTEUER 91" auch unseren neuen Bundesbürgern Ihre Steuererklärung.

Leistungsmerkmale:

- vom qualifizierten Steuerfachmann
- komfortable Eingabe
- Eingaben jederzeit korrigierbar
- Was-Wäre-Wenn-Vergleich durch alternative Berechnung
- aussagekräftige Ausgabe mit Hinweisen auf Steuervergünstigungen
- Normalversion bereits mandantenfähig (bis 10 Mandanten)
- Programm steuerlich absetzbar
- **Direktdruck ins amtliche Formular** (Mantelbogen Seite 1-3, Anlagen N, V und KSO jeweils beidseitig
- lauffähig auf Amiga 500 - 3000 ab 1 MB Speicher

DM 99,-

+	DM	6,— Versand
=	DM	105,—

unverbindlich empfohlener Verkaufspreis

Heim Verlag

Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon (0 61 51) 5 60 57
Telefax (0 61 51) 5 60 59

In Österreich bei: Reinhard Temmel Ges.m.b.H & Co. KG St. Julienstraße 4a A-5020 Salzburg
In der Schweiz bei: DTZ Data Trade AG Landstraße 1 CH-5415 Rieden-Baden
Wir danken der Darmstädter Volksbank für Ihre freundliche Unterstützung

Bestellcoupon

Ja, ich bestelle ___ mal das Programm EINKOMMENSTEUER 91 zum Preis von DM 99,— zuzüglich DM 6,— Versandkosten (Ausland DM 10,—)

Name
Straße
Plz/Ort
per Nachnahme
Scheck anbei

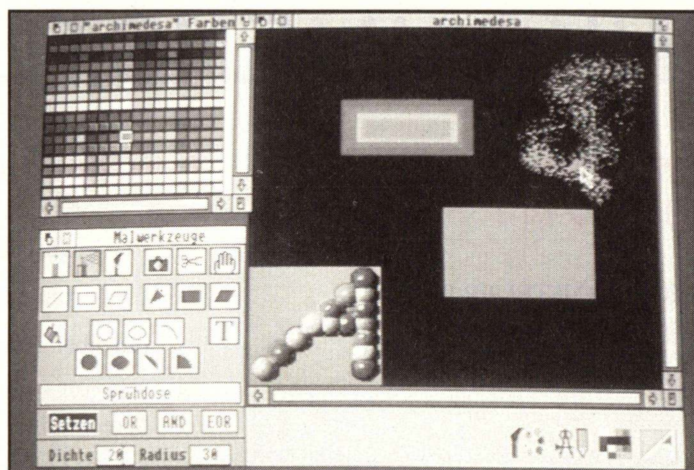
einträge so umgestrickt, daß 64 Farbtöne herauskommen und so in 4 Stufen (64*4=256) Richtung Weiß wandern. Über Sinn und Unsinn dieser Technik zerbreche ich mir erst gar nicht mehr den Kopf ... Ein Hardware-Cursor und 8-Kanal-Stereosound werden ebenfalls über diesen Chip gesteuert. Die Soundkanäle sind über ein zusätzliches Register von links nach rechts in 255 Stufen positionierbar. Überzeugen kann der Chip auch durch seine geschickte Speicherzugriffsart: Jeder einzelne der Outputs (Cursor, Video und Sound) hat einen FIFO-Buffer (first-in first-out) aus dem er seine Daten bezieht. Bei Bedarf wird ein solcher Buffer mit 4 Langwörtern gefüllt (vom MEMC per DMA, selbstverständlich, im Page-Mode der RAMs) und dann allmählich ausgegeben. Dieses System spart Zugriffszeit für die CPU, ist also bare Rechenzeit, und da der Archie keine Trennung von Chip- und Fast-RAM kennt, ist jeder so eingesparte Buszyklus bare Rechenzeit der CPU, die durch den fehlenden Cache wirklich immer angehalten wird, wenn er keinen Speicherzugriff hat.

IOC - Input, Output oder was ?

Der IOC ist zuständig für das Podule-Management. Podule, so nennt man die Erweiterungskarten beim Archie, denn gut Ding will neuen Namen haben ... Die technischen Daten lesen sich wie das Gespann 2*8520 im Amiga: 4 programmierbare Timer, 6 frei definierbare Control-Anschlüsse, bidirektionales serielles Keyboard-Interface (die 3 Maustasten werden auch hier abgefragt), getrenntes Interrupthandling für IRQs und FIQs. 16 Interrupt-Ebenen stellt er zur Verfügung, davon 2 flankengetriggerte, bis zu 7 Karten verwaltet er, mit 4 verschiedenen Datenraten für jede noch so langsame Peripherie. Der Rest der Daten fällt wohl unter das Gebiet für Experten der Hardware und interessiert uns hier weniger.

MEMC - mine is the power !

Ein RAM-Controller wie er im Buche steht: Refresh, Timing und Adreßdekodierung gehören zu seinem Standardrepertoire, bis zu 32 RAMs (bei 1-MBit-Steinen 4 MByte) kann er refreshen und wenn nötig auch im oben oft erwähnten Pagemode ansprechen. Dieser Zugriff wird immer häufiger von Konstrukteuren von Computern genutzt, da die Prozessoren immer schneller, der Speicher aber leider am Ende der Fahnenstange angelangt ist, sehen wir mal von extrem teuren statischen RAMs ab (wer möchte schon für 1 MB feinstes dualported RAM 12.000 DM bezahlen ...). Die Lösung für das Problem (naja, zumindest vorübergehend) liegt im Page- oder Burst-Modus. Beide funktionieren, grob gesehen gleich; statt immer brav Zeilen und Spaltenadresse an die RAMs anzulegen, wird gleich die ganze Zeile/Spalte ausgelesen; als eine Art Mengenrabatt ist jeder einzelne Zugriff dann schneller (5 Zyklen für 4 Langwörter statt 8). Doch damit nicht genug: Der MEMC fungiert gleich noch als PMMU, er ist nämlich in der Lage, logische Adressen physikalischen zuzuordnen. Alle, die schon einmal mit der PMMU des '030 gearbeitet haben, wissen, worum es geht: Ein Programm läuft Amok und müllt den Speicher voll, jedoch verhindert die MMU zusammen mit dem OS, daß es größeren Schaden anrichten kann, weil es den Speicher der anderen Tasks ausmapped, also nicht sichtbar macht. Anderer Fall: Ein Programm, für eine bestimmte Adreßlage assembliert, ohne Tabelle, wie es zu relokieren geht. Die Lösung besteht darin, die PMMU über diesen Mißstand zu informieren und freien Speicher dorthin zu mappen, wo das Programm laufen kann. Leider beherrscht das Amiga-OS dieses (noch?) nicht, so daß amoklaufende Programme meistens freie Hand haben (siehe manche Intros). Das RISC-OS des Archimedes greift hier ein und wirft den Task raus (meistens ...). Als Preis für diesen Komfort muß der ARM ein weiteres Bit seines ohnehin auf 64MB begrenzten Adreßbereiches lassen; verbleiben 32 MByte physikalisches RAM. Die Praxis ist aber, daß wegen des ROMs und des IO-Bereichs schon 16 MByte vergeben sind, 16 MByte RAM also die größte Ausbaustufe darstellen [wenn auch bei 8Mbyte (bzw. 4 Mbyte laut Acorn) zur Zeit schon Schluß ist (sniff)]. Eine schöne Idee hatten die Entwickler allerdings beim DMA-Support des MEMC: Statt immerzu bei jedem VBI die Adresse des Bildschirms oder Cursorsprites neu setzen zu lassen, ist der Bildschirm-Buffer zirkular ausgelegt, der Sound-Buffer dagegen als double-buffer, was wiederum heißt, daß man die Bildschirmadresse einmal setzt, und der MEMC den Rest macht, ebenso beim Sound. Wie das beim Cursor aussieht, darüber schweigen sich meine Manuals hartnäckig aus, aber den brauchen ja sowieso nur das Betriebssystem und der PC-Emulator ...



Die grafische Benutzeroberfläche des Archimedes-Betriebssystems.

Die Software

Das Betriebssystem findet Platz in 4 ingesamt 512 KB großen ROMs auf der Platine, ist also in etwa vergleichbar mit dem Kick-2.0-ROM im A500+ oder Amiga3000. Hier ist jedoch sowohl das Betriebssystem selbst, der CLI (ja, so etwas gibt's auch !) und das BBC-Basic eingebaut. Generell läßt die Konzept-

ion, die hinter dem Rechner steht, hoffen, ein gut entwickeltes und offenes System vor sich zu haben. Man ist unabhängig von einem System auf Diskette, fährt das System aus dem ROM hoch mit den selbst definierten Werten aus dem CMOS-RAM, das heißt eigene Palette, eigene Window-Voreinstellungen etc. Man landet also nach dem Einschalten des Rechners nach ca. 1,5 Sekunden im Desktop. Mit F12 landet man sofort im CLI, durch Eingabe von BASIC startet man das ROM-BASIC, mit QUIT verläßt man es, und durch Eingabe einer Leerzeile (just return it !) gelangt man zurück ins Fenster. Soweit, so gut, das ganze ist schnell, zuverlässig (sollte man meinen) und alles in allem eine prima Idee. Langsam aber sicher dämmern jedoch die Zweifel im Hinterkopf, warum ein solcher Artikel in einer Amiga-Zeitschrift erscheinen soll. Hat er denn nur gute Seiten, der Archie ? Von der Hardware her bestimmt. Sie ist ausgezeichnet, gut durchdacht und sauber. Das Problem des Rechners liegt in der Software. Beigelegt wird dem Rechner alles, was ein Programmierer braucht: ein Malprogramm, ein Pseudo-DTP-Grafikdesigner, ein flotter Editor, ein BASIC und ein hierin eingebauter Assembler. Zudem noch einige Spiele, Utilities wie ein Terminkalender, Uhr, Taschenrechner und vieles mehr. Bravo, könnte man nun sagen, der Traumrechner mit Supersoftware und Megahardware. Dachte ich auch und wurde enttäuscht. Das Problem liegt im Detail. Das Betriebssystem ist multitaskingfähig, heißt es im Handbuch. Fähig schon, aber nicht konsequent. Dateioperationen zum Beispiel blockieren den Rechner völlig, ebenso einige Dialogboxen, die den Mauszeiger schlicht und einfach in sich einsperren. Man ist unfähig, eine beim Speichern voll gewordene Diskette durch Entfernen von einigen unwichtigen Files freizumachen.

An anderer Stelle zeigt sich die Unflexibilität des Betriebssystem, wenn ein Programm auffordert, den Bildschirmspeicher doch bitte auf 280 K zu setzen. Warum erledigt das Programm diese simple Aufgabe nicht einfach selbst ? Es kann nicht, der Benutzer muß diese Werte selbst justieren. An anderer Stelle weigert sich der Taskmanager (das Programm, das z.B. den Bildschirmspeicher setzen kann und darf) hartnäckig, die Größe der undynamischen RAM-Disk zu verändern, weil diese schon Files enthalte. Alle wichtigen Buffer- und Speicherverteilungen werden hier durch den Anwender bestimmt. Von Dynamik keine Spur. Für den Anwender sind diese Informationen doch völlig nutzlos, warum ihn im Zeitalter der grafischen Benutzeroberflächen noch damit belasten ? Hier konnten die Programmierer nicht aus ihrer Haut. Und was nutzen mir Fenster, die ich im ganzen verschieben kann (mit Ruckeln), wenn dadurch ca. 99,9% meiner gesamten Rechenzeit für diese alberne Spielerei benötigt werden? Hier haben die Entwickler wohl ein kleines Demo-Betriebssystem zurechtgeschneidert, das noch nicht ganz erwachsen geworden ist.

Das RISC-OS 3 im A5000 soll einige dieser Kinderkrankheiten beseitigt haben, allerdings ist die ROM-Nachrüstung wie alle Erweiterungen für den Archie sehr teuer und steht in keinem Verhältnis zu den 1500 DM Anschaffungspreis. Schade, denn der Archie hätte das Zeug gehabt, erfolgreich auf dem Markt zu werden. Sein Timing war allerdings nicht gut. Der Boom um den Amiga und seine eigenen Ecken und Kanten und nicht zuletzt sein hoher Preis (zu dem man fast einen Mac bekommt) haben ihn kaputtgemacht.

Post Scriptum: Szene

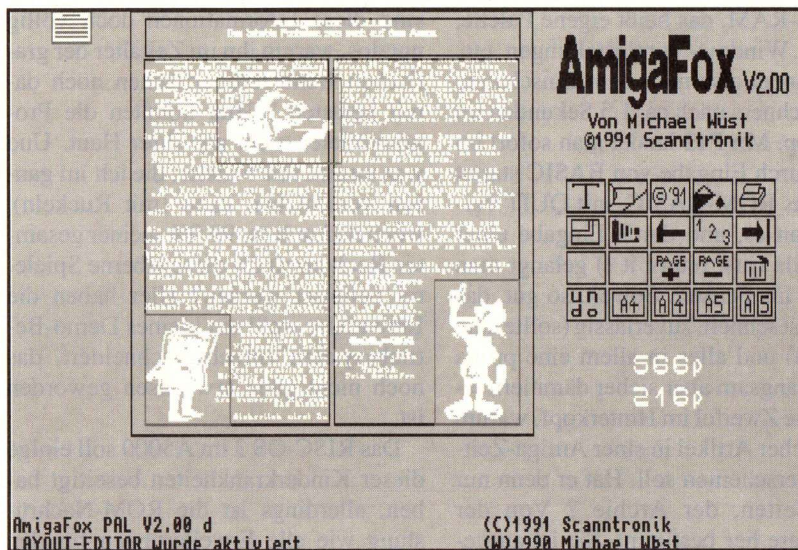
Die Szene hat den Amiga groß gemacht, darüber sind sich alle Experten einig. Sie hat aber großen Software-Firmen das Leben auch sehr schwer gemacht, ja sogar verhindert, daß große Pakete, die auf MS-DOS zu haben sind, auf dem Amiga niemals umgesetzt wurden, aus Angst, die Gewinne würden durch die Raubkopierer wieder zunichte gemacht. Mit ähnlichen Problemen hat man auf dem Archie nichts zu tun, jedenfalls nicht in Deutschland, wo die MDBU (middle distance between users) ungefähr 100 km beträgt; vernünftige Software ist hier durch ein fehlendes Händlernetz ebenfalls selten bis überhaupt nicht vorhanden. Demos und Intros, ein beliebter Zeitvertreib von Programmierern, gibt es zwar, die scheinen aber alle mehr oder weniger abgekupfert zu sein vom Amiga; die Musik ist geklaut von Amiga-Demos und klingen durch den eigebauten und nicht abschaltbaren Tiefpaß schlimmer als auf dem Amiga. Die Grafiken sind selten übermäßig gut, während die Handlung und die Texte sich häufig auf das Schema 'Hello - better than Amiga - Greetings to... - bye' beschränken. Und wenn da jemand behauptet, eine ultraschnelle Soundtrackerreplay-Routine geschrieben zu haben, die nur 15% der Prozessorzeit benötige (auf dem Amiga braucht ein vergeichbarer Replayer ca. 2-3%), wirft das auch kein gutes Licht auf den Archimedes und seine traumhafte Geschwindigkeit.

Fazit

Ein Fazit zu ziehen, ist sehr schwer für mich. Empfehlen kann man das Gerät nicht. Aufgrund seiner geringen Verbreitung ist es sehr schwer, Software zu bekommen und Erfahrungen auszutauschen. Parallelen mit dem damals sehr leistungsfähigen Schneider-CPC im Vergleich zu seinem Konkurrenten C64 kommen hier schnell auf und sind nicht von der Hand zu weisen. Die Hardware ist gut [an der Architektur könnte Commodore sich ruhig eine (oder 2)Scheibe(n) abschneiden] und läßt den Amiga relativ alt aussehen. Das Betriebssystem kann allerdings nicht die Erfordernisse an ein modernes OS erfüllen, sei es durch die Handhabung oder die Inkonsequenz in vielen Belangen. Der objektorientierte Ansatz (den ich hier aus Platzgründen nicht aufführen konnte) ist nur unvollkommen durchgeführt, aus Gründen der Abwärtskompatibilität zu Arthur; das Multitasking nur unvollkommen.

Dies alles ist für mich ein Grund, mit dem Mythos Archimedes ein für allemal Schluß zu machen. Aber ich gebe die Hoffnung nicht auf. Apple hat Interesse am ARM gezeigt und möchte ein objektorientiertes Betriebssystem auf dieser Plattform entwickeln. Die Mühe der Hardware-Entwickler war also nicht umsonst, wenn auch das Projekt Archie eindeutig verbaut ist. Leider.

AmigaFOX 2.0
Ein Versuch



Der Layout-Editor

von Dirk Fabisch

Auf dem C64 gab es ein Programm namens PrintFOX, das damals neue Maßstäbe für diesen Rechner setzte. Nun wurde das Programm auf den AMIGA umgesetzt.



Inwieweit die Portierung als gelungen zu bezeichnen ist, möchte ich dahingestellt lassen. Wenn es darum ging, die gleiche Funktionalität wie auf dem C64 zu erreichen, so mag das dem Autor gelungen sein, doch sollte und muß man auf dem AMIGA mehr erwarten dürfen. Bevor ich mich hier jedoch in Einzelheiten vertiefe, erst einmal ein Überblick über das ganze Programm.

Der Lieferumfang

Geliefert wird AmigaFOX auf zwei Disketten und mit einem Ringordner. Auf der ersten Diskette befinden sich neben dem Hauptprogramm mit einigen Zeichensätzen insgesamt vier verschiedene Installationsprogramme, auf der zweiten unterschiedliche Demolayouts und diverse Zeichensätze in gepackter Form. Für Festplattenbesitzer ist ein Installationsskript vorhanden. Leider ist es aber derart unflexibel geschrieben, daß eine Installation nur auf der Partition DH0: möglich ist. Wenn einem das nicht behagt, muß man AmigaFOX von Hand installieren. Läßt man die Installation durchführen, wird als erstes die gesamte RAM-Disk gelöscht. Hat man irgendwelche Daten dort zwischengelagert, sind die verloren. Das ist sicherlich nicht die feine englische Art, besonders wenn man bedenkt, daß darauf nirgends hingewiesen wird.

Das Handbuch beschreibt die Installation und das globale Programm ausreichend, allerdings verliert der Autor ab und zu den roten Faden, und die Informationen gehen im Text unter.

Das Konzept

AmigaFOX gliedert sich in drei Hauptteile, die zum Erstellen eines Layouts notwendig sind. Das sind der Text-, Grafik- und Layout-Editor. Zwischen den dreien kann beliebig umgeschaltet werden.

Der Text-Editor

Im Text-Editor kann Text erfaßt oder im- bzw. exportiert werden. Es werden dem Anwender die üblichen Textmanipulationsmöglickeiten gegeben, wie auch bei anderen einfachen Editoren. Es lassen sich Blöcke markieren, löschen und kopieren. Außerdem lassen sich „Harte

Returns“ und besondere Steuersequenzen entfernen. Gleichzeitig bestimmt man die Textattribute für den späteren Ausdruck. Soll ein Wort in Fett-kursiv dargestellt werden, gibt man kryptisch Sonderzeichen ein. Das kann auch über einen Requester erledigt werden, in dem verschiedene Schriften zur Auswahl stehen. Das setzt aber voraus, daß sich die Schrift im Speicher befindet. Man muß also erst die Schrift laden, um sie verwenden zu können. Wenn man es erledigt hat, heißt das leider noch immer nicht, daß man den gewünschten Font auch sieht. Vielmehr muß man zuerst im Text eine entsprechende Formatzeile eingeben. Diese ganze Art der Textverwaltung entspricht heute nicht mehr dem Stand der Entwicklung. Wenn ein Text in einer bestimmten Schrift erscheinen soll, sollte man ihn wenigstens in dieser Schrift darstellen können. Es ist außerdem sehr schwierig, einen bestimmten Abschnitt in einem neuen Font darzustellen. Zuerst wird ein neuer Font gewählt, daraufhin der Text eingegeben und danach wieder auf den alten Font umgeschaltet. Es ist nicht möglich, einen Block zu markieren und diesem einen neuen Font zuzuweisen. Hat man diese Klippen umschifft, kann man darangehen, den Text in ein Layout zu übernehmen. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten: erstens kann man ihn in ein vorher erstelltes Layout einfließen lassen, oder aber man verläßt sich nur auf die Formatzeilen und erhält eine einfache Textseite. Das wird als Konvertierung bezeichnet und ist die einfachste und schnellste Art, ein Layout zu gestalten.

Der Layout-Editor

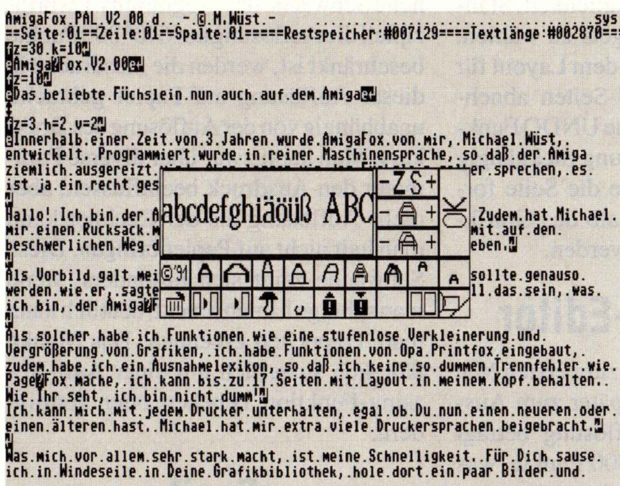
Der Editor erscheint beim Programmstart und stellt eine komplette Seite um 25% verkleinert dar. Leider gibt es keinerlei Zoom-Funktion, um eine Grafik oder einen Text genau zu plazieren. Die Koordinaten, die permanent angezeigt werden, können zwar von Pixel auf Millimeter umgestellt werden, stellen aber auch keine allzu große Hilfe dar. Zum Erstellen einer Textbox wird einfach das entsprechende Icon auf der rechten Seite angeklickt, die Textbox mit der Maus aufgezogen und positioniert. Leider sind nur maximal neun Textfenster erlaubt, was die gestalterische Freiheit stark eingeschränkt. Gleichzeitig sind die Textrahmen immer miteinander verbunden, so daß immer der gesamte Text, der im Text-Editor geladen oder geschrieben wird, in alle Textrahmen einfließt. Das beschränkt sich nicht nur auf eine Seite, sondern auf die gesamten zur Verfügung stehenden 17 Seiten. Kreativem Gestalten von Layouts sind damit enge Grenzen gesetzt. Der Text innerhalb der Textrahmen kann verschieden formatiert werden. Hierbei gibt es die üblichen Möglichkeiten, wie z. B. Blocksatz oder Zentriert. Es können auch Tabulatoren bestimmt werden; sie korrespondieren mit denen, die im Text-Editor gesetzt werden können.

Neben Texten lassen sich auch Grafiken auf den Seiten plazieren. Das geschieht genauso wie bei den Textboxen, nur daß sie nicht in der Größe verändert werden können. So ist es leider nicht möglich, eine Grafik durch leichtes Stauchen oder Verzerren noch auf einer Seite unterzubringen. Auch für Grafiken lassen sich Formate festlegen, die beschreiben, wie ein Text um die Grafik herumfließen soll. Auch können keine Farbgrafiken importiert werden. Ein interessantes Feature ist der Kontursatz, bei dem Text bis direkt an die Grafik heranreicht.

Leider lassen sich all die Veränderungen nicht direkt am Bildschirm verfolgen, weil die eigentliche grafische Darstellung erst nach einer kompletten Formatierung erfolgt. Hierzu werden alle Grafiken geladen, an die entsprechenden Positionen im Layout kopiert, und anschließend fließt der Text erst in die Textboxen ein. Hat man bei der Positionierung der Grafiken oder des Textes einen Fehler gemacht, wird es erst hier sichtbar. Auch hat man erst jetzt die Möglichkeit, festzustellen, ob ein Textabschnitt in den vorgesehenen Rahmen



Der Grafik-Editor



Der Text-Editor

paßt. Ist das nicht der Fall, wird einfach auf den nächsten ausgewichen und der gesamte Textaufbau über den Haufen geworfen. Dies bedingt, daß man die Formatierung regelmäßig machen sollte. Leider kann das für Diskettenbenutzer zur Qual werden, weil bei jeder Neuformatierung die Grafiken aufs neue geladen werden, anstatt sie im Speicher zu halten. Für meine Begriffe ist das noch sehr weit vom eigentlichen Desktop-Publishing entfernt. Mich erinnert es eher an ein Brain-Publishing, weil man sich zuvor alles im Kopf zurechtlegen muß, bevor es ans Layouten geht. Das erklärt der Autor auch selbst in einem Kapitel mit dem sinnigen Titel „Einführung in die Kunst des DTP". Es besteht weiterhin die Möglichkeit, Standard-Layouts über Gadgets zu wählen, die einem die Arbeit mit dem Layout für DIN-A4- oder DIN-A5-Seiten abnehmen. Über die vorhandene UNDO Funktion kann eine Veränderung rückgängig gemacht werden. Wurde die Seite formatiert, kann sie innerhalb des Grafik-Editors nachbearbeitet werden.

Der Grafik-Editor

Hier kann man die Seite zum ersten Mal so betrachten, wie sie später zum Ausdruck kommt. Die Auflösung beträgt hierbei maximal 640 * 800 Punkte, was der Qualität des Ausdrucks nicht unbedingt entgegenkommt, doch dazu später mehr. Der Editor entspricht weitestgehend einem einfachen Malprogramm und enthält auch die entsprechenden Befehle. Man kann Grafiken laden und plazieren, Linien ziehen und Freihandzeichnen. Auch ist es möglich, Texte so einzugeben, wie sie später erscheinen werden. Leider kann man nur eine Zeile eingeben, aber man sieht wenigstens, was man macht. Außerdem können Grafiken geladen werden. Falls sie als Farbgrafik vorliegen, besteht die Möglichkeit, sie in Graustufen umzuwandeln. Allerdings hat man keinen Einfluß auf die Art der Umwandlung. Diverse Füllmuster sind auch vorhanden, so daß man umschlossene Bereiche damit füllen kann. Auch hier hat man eine Koordinatenanzeige, die neben Pixel noch die Maßeinheit Millimeter mit jeweils variablem Nullpunkt besitzt. Wenn man hier seinem Layout den letzten Schliff gegeben hat, kann man ans Ausdrucken gehen.

Der Ausdruck

AmigaFox kann mit den Workbench-Druckertreibern und mit eigenen drukken. Es sind schon einige dabei, wie zum Beispiel für Epson-kompatible. Der Ausdruck ist schnell und in der Qualität gut. Nur zeigt sich hier eine konzeptionelle Schwäche des Programms. Da prinzipiell die Auflösung auf 640*800 Punkte beschränkt ist, werden die Ausdrucke in dieser Auflösung auf Papier gebracht, unabhängig von der Auflösung des Drukkers. Man kann zwar über diverse Parameter den Ausdruck beeinflussen, aber mehr Auflösung als der Rechner kann man halt nicht auf Papier bringen. Diese Schwäche zeigt sich besonders, wenn man schräge Linien druckt, deutlich kann man Treppchen erkennen. Das Manko läßt sich sicherlich mit einer Anti-Aliasing-Funktion beheben oder vermindern.

Fazit

Wenn man sich heute den Markt für DTP auf dem AMIGA betrachtet, kann man AmigaFox eigentlich nicht dazuzählen. Dieses Urteil mag zwar hart klingen, aber wenn man sich den Preis von 248.- DM vor Augen hält und überlegt, was man für das Geld bekommt, ist die Aussage gerechtfertigt. Man kann eine bessere Funktionalität erreichen, wenn man sich BECKERTEXT II für 50 Mark mehr zulegt. Ein noch nicht mal im Ansatz zu sehendes WYSIWYG (What You see is what You get!) und die umständliche Art der Layout-Entwicklung sind deutliche und zu große Einschränkungen, um es als DTP-Programm zu werten. Auch die Absturzhäufigkeit läßt keine Freude aufkommen. Vielleicht hat deshalb der Autor ein Programm mitgeliefert, welches Texte von AmigaFox im Speicher lokalisieren soll, um nach ein Absturz diese zumindest noch zu retten. Schade ist, daß sich der Autor mit diesem Produkt den guten Namen, den PrintFox auf dem C64 hatte, verdirbt. Zu einem DTP-Programm auf dem AMIGA gehören schon gewisse Features, die zum Beispiel PageSetter vorweisen kann. Positiv ist der Ausdruck, der aber an der mangelnden Auflösung des Programms scheitert. Ich kann leider dieses Programm niemanden zu diesem Preis empfehlen, weil dessen Funktionalität ihn nicht rechtfertigt.

AmigaFox 2.0

DTP-Programm

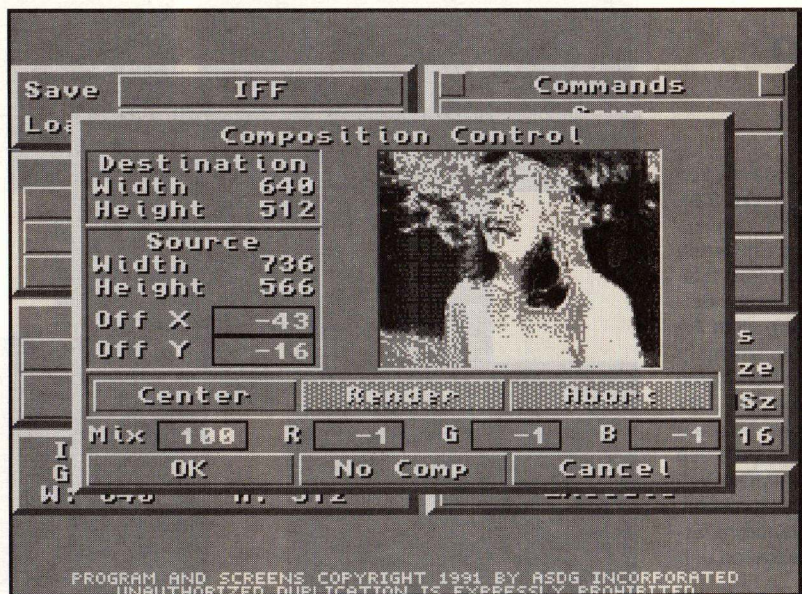
- **häufige Abstürze**
- **kein WYSIWYG**
- **umständliche Bedienung**
- **schlechtes Preis-/Leistungsverhältnis**
- **unstrukturiertes Handbuch**

Anbieter:
Scanntronik
Mugrauer GmbH
Parkstraße 38
8011 Zorneding-Pöring

Preis: DM 248.-

KICK START WERTUNG **5**

ART DEPARTMENT PROFESSIONAL, DIE ZWEITE



Auf dem Bildkompositionsfenster kann man schon im voraus sehen, wo das nächste Bild plaziert werden muß.

von Günter Hagedorn

SOFT WARE

„Professionelle Bildbearbeitung" ist ein Schlagwort, das wohl von jedem Computeranwender sofort mit dem Apple Macintosh in Beziehung gebracht wird. Der Amiga eignet sich bekanntermaßen aufgrund seiner integrierten Grafikfähigkeiten und den zusätzlich erhältlichen Erweiterungen ebenfalls bestens für diesen Anwendungsbereich. Seit etwa einem Jahr ist das Programm Art Department Professional erhältlich, welches nun in einer verbesserten und stark erweiterten Version vorliegt.

Der erste Unterschied zur Vorversion wird bereits bei der Installation deutlich. Diese wird ab sofort mit dem Installer, einem von Commodore herausgegebenen Standard-Installationsprogramm mit integrierter Hilfsfunktion, durchgeführt. Alle Systemanpassungen müssen somit vom Benutzer lediglich überwacht, aber nicht mehr selbst durchgeführt werden. Für so manchen Anwender, der sich ansonsten nicht mit dem Amiga auskennt, ist dies bestimmt eine erhebliche Erleichterung. Leider wurden die von Commodore veröffentlichten Richtlinien zur einheitlichen Gestaltung der Benutzeroberfläche nicht weiter beachtet, so daß auch in dieser Version beim Starten des Hauptprogrammes der etwas gewöhnungsbedürftige Arbeitsbildschirm von ADPro erscheint.

OS 2.0 - Kompatibilität

Der Arbeitsablauf gestaltet sich wie gewohnt. Die Bilder werden geladen, eventuell verändert und dann wieder gespeichert. Die stolzen Besitzer des neuen Betriebssystems können dabei gleich von zwei Vorteilen profitieren. Zum einen erfolgt die Auswahl des Lade-, Speicher- und Operationsmoduls sowie die Einstellung der Farbanzahl und des gewünschten Dither-Algorhitmus über ein komfortables Dialogfenster, und zum anderen werden die neuen ECS-Grafikmodi Super-HiRes und Productivity zur Ausgabe der Bilder auf dem Amiga unterstützt. Allerdings kann es unter bestimmten Umständen dazu kommen, daß man diesen Modus nur durch das komplette Abbrechen des Programmes verlassen kann. Auch die Tastaturunterstützung läßt noch ein wenig zu wünschen übrig, da ein Griff zur Maus zur Zeit noch unumgänglich ist.

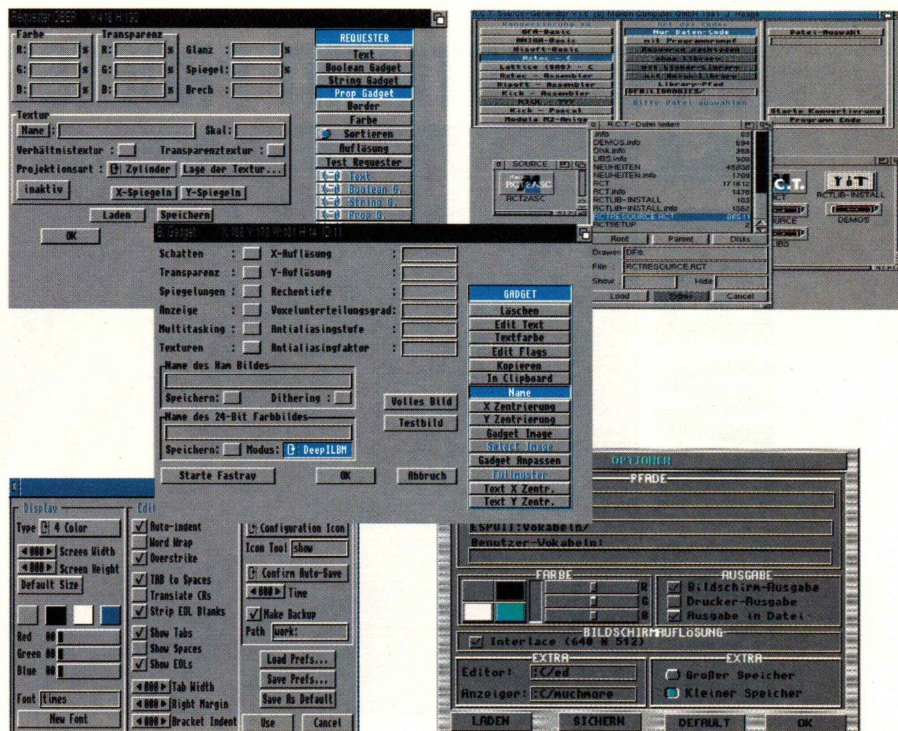
Modularer Aufbau

Um Art Department Professional möglichst leicht um zusätzliche Funktionen zu erweitern, werden nachladbare Module verwendet. Auf diese Weise können fehlerhafte Programmteile durch neue ersetzt bwz. das Programm durch weitere Routinen ergänzt werden. Bei diesen Modulen unterscheidet die Software zwischen 3 verschiedenen Aufgabenbereichen. Die Lademodule (Loaders) ermöglichen das Importieren verschiedener Grafikformate. Hierbei kann außerdem gewählt werden, ob das be-

R.C.T.

Resource Construction Tool

Das ideale Programm zum Erstellen von professionellen Oberflächen im „WB 2.0"-Look - auch unter WB 1.3!
R.C.T. gestattet das einfaches Entwerfen der Requester und Menüleisten am Bildschirm. Umfangreiche Requester mit Buttons, schnellen Schiebereglern, allen Arten von Eingabefelden und vielem mehr erleichtern dem Anwender die Benutzung des Programms. Der plastische „WB 2.0"-Look ist jetzt Stand der Dinge. Mit dem R.C.T. erstellen Sie Oberflächen, die den offiziellen Richtlinien von COMMODORE (User Interface Style Guide) entsprechen, im Handumdrehen. Das umständliche Erzeugen komplexer Systemstrukturen entfällt gänzlich.
Dabei haben Sie den vollen Zugriff auf alle Funktionen des AMIGA-Betriebssystems. Zusätzliche Funktionen wie komfortable Dateiauswahlfenster und flexible Meldungsfelder (Alerts) stehen für eigene Programme zur Verfügung. Änderungen an der Oberfläche sind jederzeit möglich, ohne daß Ihr Programm davon beeinflußt werden muß. Einfacher geht es nicht.



Einbindung über die RCT-Library oder Erzeugung von Sourcecode für alle gängigen Sprachen (C, Assembler, Amiga-BASIC, GFA-BASIC, KICK-PASCAL, Modula-2).

Das Tool für Oberflächen im „WB 2.0"-Look mit deutschem Handbuch und Beispielen für nur

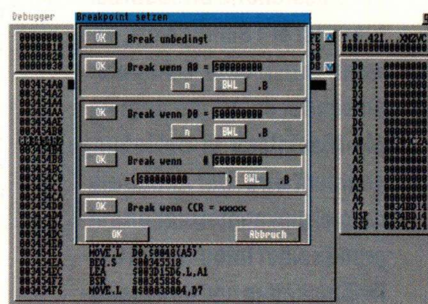
DM 129,-

PROGRAMMIERER HABEN´S

MaxonASM

Das komplette Assembler-Entwicklungs-paket

Das professionelle Assembler-Entwicklungspaket bietet eine integrierte Arbeitsumgebung, bestehend aus schnellem komfortablem Editor, makrofähigem hochoptimierendem Assembler, umfangreichem Monitor/Disassembler, leistungsfähigem symbolischem Debugger und interaktivem symbolischem Reassembler zur Code-Analyse. Jeder Teil des Systems ist voll in die Oberfläche integriert und somit jederzeit zu erreichen. Ein Komplettsystem, das allen Ansprüchen von Einsteigern und Profis gerecht wird. Geben Sie sich nicht mit weniger zufrieden ...



Editor
- Verwaltung von bis zu zehn Texten
- alle Standardfunktionen
- hohe Geschwindigkeit aller Funktionen
- Funktionstasten frei belegbar
- speicherbare Einstellungen

Assembler
- makrofähiger optimierender Assembler (MC68000/10/20/30, FPU, MMU, Copper)
- umfangreiche Optimierungen (optional)
- Erzeugung von ausführbarem oder linkbarem Code und Assemblierung in den Speicher
- Listing/Fehlerdatei/Symboltabelle
- Includes und bedingte Assemblierung
- sehr hohe Geschwindigkeit
- Sektionierung

Monitor/Disassembler
- Speicheranzeige Hex, ASCII, disassembliert und Copper
- Anzeige von Libraries, Devices, Resources etc.
- Direktzugriff auf Diskblöcke
- Prüfsummenberechnung

Debugger
- symbolisches Debuggen
- Abfangen von Exceptions
- bedingte Breakpoints
- Übergabe einer Parameterzeile und WB-Start
- PC frei positionierbar
- Überwachung eines Datenbereiches

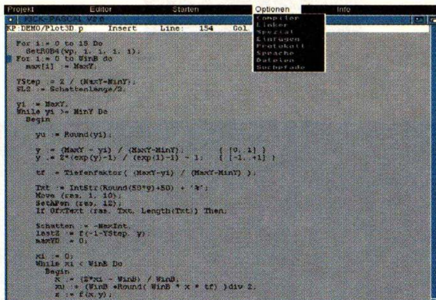
Reassembler
- interaktiver symbolischer Reassembler
- Erkennung von ASCII-Texten
- integrierte Tabellen der wichtigsten Library-Funktionen, Strukturen und Flags
- Label-Definition

Das komplette MaxonASM-Entwicklungssystem inklusive den 2.0-Includes und ausführlichem deutschem Handbuch für nur

DM 149,-.

KICK-PASCAL V2.1

Das integrierte Entwicklungssystem



Das KICK-PASCAL-Entwicklungssystem besteht aus komfortablem Editor, superschnellem Single-Pass-Compiler und integriertem Linker. Für den Programmierer bedeutet dies: Quelltext eingeben, Taste drücken, kurz warten - und schon läuft das Programm. Einfacher geht es nicht.
Der Sprachumfang von KICK-PASCAL ist mit fast 100 Befehlen gegenüber dem Standard stark erweitert und enthält viele komfortable Funktionen. Ergänzt wird er durch mächtige Units (CRT-, System-, ExexSupport, Menü-Unit), die dem Programmierer so manches Problem abnehmen.
KICK-PASCAL ist somit sowohl für Einsteiger und Umsteiger von anderen Sprachen oder Pascal-Compilern (Turbo-Pascal) als auch für Profis bestens geeignet.

Weitere Features sind: Link-Fähigkeit (ALink-kompatibel), automatischer Fehlerstellenansprung, makrofähiger Editor, komplett menü- und mausgesteuert, umfangreiche Systemeinstellungen, Exception-Handler, Compiler-Direktiven, doppeltgenaue Gleitkommazahlen, komfortable String-Befehle, Literale für Arrays und Records, Zugriff auf alle AMIGA-Libraries, komplette AMIGA-System-Includedateien (auch als Unit) uvm.

Inklusive Intuition-Einführungskurs, vielen Beispielen und deutschem Handbuch für nur

DM 249,-

LEICHT...

Noch Fragen? Fordern Sie unseren Katalog an!



NEU:

AMIGA TECHNICAL REFERENCE SERIES

Die offizielle „AMIGA OS 2.0"-Dokumentation von COMMODORE, herausgegeben vom Addison-Wesley-Verlag. Das unverzichtbare Standardwerk für alle Programmierer. Hier ist alles dokumentiert, was man bei der Entwicklung zukunftskompatibler und professioneller Software unter dem Betriebssystem 2.0 (auch 1.3) benötigt.

AMIGA User Interface Style Guide	DM 59.-
AMIGA Includes And Autodocs	DM 99.-
AMIGA Devices	DM 69.-
AMIGA Libraries	DM 99.-
AMIGA Hardware	DM 69.-

...denn sie haben uns!

MAXON computer

MAXON Computer GmbH • Schwalbacher Str. 52 • 6236 Eschborn • Tel.: 061 96 / 48 1811 • Fax: 061 96 / 41 885

reits im Speicher befindliche Bild gelöscht oder mit dem neuen gemischt werden soll. Mit Hilfe einer neuen, optischen Kontrolle kann hierbei ein ungefährer Eindruck vom entstehenden Motiv gewonnen werden. Veränderungen in vielerlei Hinsicht können durch die Operatiosmodule (Operators) erreicht werden. Mit mehr oder weniger komplexen Bildmanipulationsfunktionen sind dabei erhebliche Verfremdungen des Ausgangsmaterials möglich.

Die Ausgabe und Sicherung der entstehenden Bilder wird von den Speichermodulen (Savers) übernommen. Einige Grafikkarten, diverse Speichermedien und auch Drucker können auf diese Weise angesprochen werden.

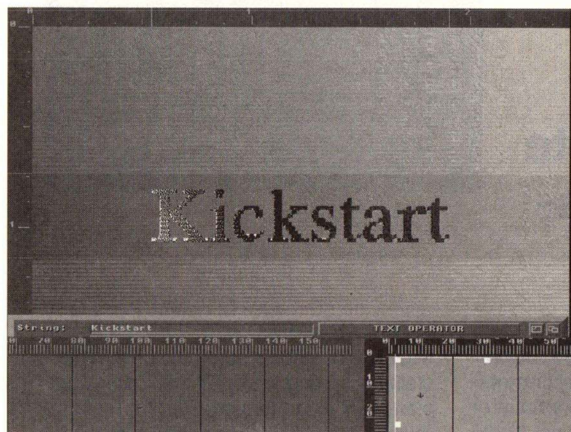


Bild 2: Mit dem Text_Visual-Operator können sogar Compugraphic-Outline-Fonts in das Bild eingesetzt werden.

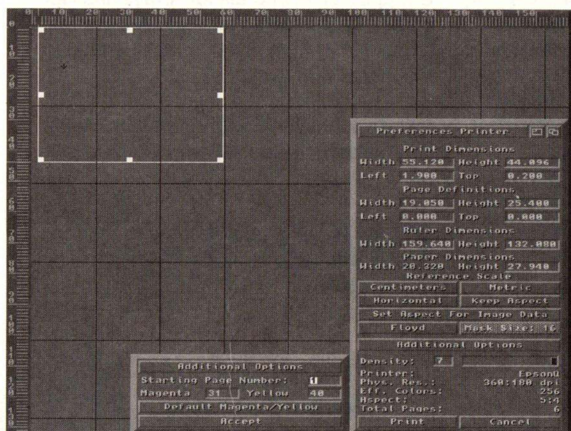


Bild 3: Mit der Ausgabe der Bildinformationen auf jeden Preferences-Drucker wird so manches Druckprogramm in den Schatten gestellt.

Von neuen „Loadern" ...

Neben den bereits in der alten Version vorhanden Lademodulen kann ab sofort auch das BMP-Format von Windows 3.0 und das QRT-Format, welches z.B. vom PD-Raytracer DKB-Trace verwendet wird, importiert werden. Der PCX-Loader wurde erweitert und liest nun auch 24-Bit-PCX-Bilder ein. Auch kann jetzt direkt vom Clipboard-Device gelesen werden, was einen schnellen Datenaustausch zwischen den verschiedenen Programmen ermöglicht. Eine starke Vereinfachung zur Handhabung der verschiedenen Grafikformate bietet das Universal-Lademodul. Dieses erkennt fast alle unterstützten Formate und leitet das automatische Laden des benötigten Treibers ein, so daß sich der Anwender nur in Ausnahmesituationen Gedanken über die Herkunft des Bildes machen muß.

Einen völlig anderen Weg gehen der Screen- und Pointer-Loader. Mit diesen neuen Modulen haben Sie die Möglichkeit, andere zur Zeit im Speicher befindlichen Bildschirme und Mauszeiger zu „grabben", um sie dann mit ADPro 2.0 weiter zu verarbeiten. Ebenfalls unterstützt wird die Grafikkarte Impact Vision 24 von GVP, die von ADPro aus gesteuert werden kann. Last but not least hat sich die Backline-Funktion zu den Lademodulen hinzugesellt, mit der sich feine Farbverläufe über 3 wählbare Farben in 8 Richtungen erzeugen lassen.

Operators ...

Die Bilddaten können über die Effektmodule verändert werden. Hier zeigen sich die eigentlichen Fähigkeiten von ADPro. Einige der älteren Module haben ein optisches Kontroll- und Justierungsmenü bekommen. Das aktive Bild wird als Graustufenbild dargestellt, und der Anwender kann nun mit einem Kasten den gewünschten Bereich des Bildes selektieren. Allerdings können auch in dieser Version nur rechteckige Bereiche selektiert werden, was die Vielseitigkeit erheblich einschränkt. Auch die Darstellungsfunktion des Graustufenbildes arbeitet bei bestimmten Auflösungen nicht korrekt. Absolut neu im Programm ist die Fähigkeit, Texte in verschiedenen Schriftsätzen mit unterschiedlichen Attributen in die Bilder zu integrieren. Besonders hervorzuheben ist dabei, daß die skalierbaren Compugraphic-Outline-Fonts unterstützt werden und zusätzlich jede Schrift mit einem Schatten versehen werden kann. Ebenfalls neu ist der DCTV-Operator, mit dem das aktuelle Bild im DCTV-Format auf dem Bildschirm dargestellt wird. Auch diese Funktion ist für einen ersten Eindruck sehr nützlich. Leider kann dieses Format nicht geladen oder gespeichert werden, so daß immer der mühsehlige Umweg über das 24-Bit-Format gegangen werden muß. Ein weiteres Manko ist, daß bei dieser Bilddarstellung am oberen und unteren Rand unschöne gelbe Streifen auftreten. Verändert wurde bei den Operatoren lediglich das Scale-Modul. Die Bildgrößen können nun auch auf Werte kleiner als 25 % und größer als 400% eingestellt werden.

... und Savers!

Natürlich wurden auch zusätzliche Speichermodule integriert. Wie bei den Ladebausteinen, wurden hier ebenfalls die BMP-, QRT- und Clipboard-Module ergänzt, so daß auch in dieser Richtung ein komplexer Datenaustausch denkbar

ist. Allerdings sollten Sie beachten, daß der BMP-Saver den dazugehörigen Komprimier-Algorhitmus nicht unterstützt, was aber bei Windows-Anwendungen nicht weiter ins Gewicht fällt.

Die direkte Unterstützung der Grafikkarten Impact Vision 24 und der A 2410 von Commodore wurde, neben einigen anderen Framebuffern, ebenfalls in die Funktionsvielfalt von ADPro aufgenommen. Eine Besonderheit unter den Speichermodulen stellt auf jeden Fall der Preferences-Saver dar. Mit ihm ist es möglich, die Bildinformationen direkt auf einem Preferences-Grafikdrucker auszugeben. Die 24-Bit-Farbausgabe wird ebenso unterstützt wie die Ausgabe auf einem S/W-Drucker. Die Qualität reicht dabei ohne weiteres an die von Turbo Print Professional heran. Als bemerkenswertes Feature sei bei der Gelegenheit noch erwähnt, daß auch der Druck eines Posters über mehrere Seiten vom funktional gut gestalteten Druckermenü ein Kinderspiel ist.

Der JPEG-Algorhitmus

Mit der Einbindung des JPEG-Algorhitmus wird auf dem Amiga Neuland betreten. Dieser wird zum Komprimieren von 24-Bit-Bildern verwendet, die im normalen Zustand bei Größen von über einem Megabyte liegen. Die Kompressionsrate ist frei wählbar, und auch die Verlustrate läßt sich einstellen. Genau wie die Effizienz des Packers war auch das Ergebnis: Selbst bei einem Endprdukt von 30 % der vorherigen Größe ließen sich kaum Unterschiede zu den Originalen erkennen, wobei dies natürlich stark von den zu komprimierenden Bildern abhängt. Die JPEG-Funktion liegt als Speicher- und natürlich auch als Lademodul vor und sollte besonders von Besitzern kleiner Festplatten angewendet werden, da die Speicherplatzersparnis ernorm ist. Allerdings sollte auch hier beachtet werden, daß der Rechner natürlich Zeit zum Komprimieren wie Dekomprimieren benötigt, die auf einem normalen Amiga bei weitem über einer Minute liegen kann.

Let's convolve

In seinen Möglichkeiten noch kaum überschaubar ist der neue Convolve-Operator, der wohl als das Effektmodul schlechthin bezeichnet werden kann. Mittels einer 3x3- oder 5x5-Matrix können diverse Bildmanipulationen durchgeführt werden, die von leichten Anti-Alias-Effekten bis hin zu komplizierten Mosaik-Formen reichen. Ohne das Wissen um die komplexen mathemathischen Hintergründe kann man natürlich mit einigen Werten experimentieren oder auf die ca. 20 beigefügten Beispiele zurückgreifen.

Der Lieferumfang

Art Department Professional wird auf 3 nicht kopiergeschützten Disketten ausgeliefert. Das sehr gut strukturierte deutsche Handbuch beantwortet alle offenen Fragen. Lediglich einige Übungsbeispiele und eine Art Tutorial hätten dem ca. 400 Seiten starken Ringbuch noch zum absoluten Plus gefehlt. Art Department Professional führt alle Operationen an einem 24-Bit-Farb- oder einem 8-Bit-Graustufenbild durch. Da die anfallenden Datenmengen sehr groß sind, empfiehlt der Hersteller mindestens 4 Megabyte Hauptspeicher und eine Festplatte. Schon hier wird deutlich, auf welchen Kundenkreis dieses Produkt abziehlt. Wünschenswert wäre es also, wenn der Anwender entscheiden könnte, in welcher Auflösung das Programm arbeiten soll, solange ein virtueller Speicher auf der Festplatte beim Amiga noch nicht zur Verfügung steht.

Fazit

Ohne Zweifel ist Art Department Professional 2.0 ein Programm, das auf dem Amiga seinesgleichen sucht. Durch die Vielzahl von Operationsmodulen hat der Benutzer mannigfaltige Eingriffsmöglichkeiten auf die Bilddaten, so daß man durchaus von professioneller Bildbearbeitung sprechen kann. Für den Heimanwender ist dieses Programm meiner Ansicht nach jedoch nicht empfehlenswert, da es für diesen kaum Anwendungsgebiete bietet, die die hohen Systemanforderungen bzw. den relativ hohen Preis des Programmes rechtfertigen würden.

Art Department Professional 2.0

Bildbearbeitungsprogramm

+ modularer Aufbau
+ effiziente Datenkomprimierung durch das JPEG-Verfahren
+ teilweise visuelle Kontrolle
+ effektvoller Convolve-Operator
+ Einbindung von Compugraphic-Outline-Schriften
+ Datenaustausch mit vielen Grafikformaten
+ leicht verständliches deutsches Handbuch
+ sehr gute Druckergebnisse

- Arbeitsoberfläche nicht Commodore-Standard
- keine vollständige Tastaturunterstüzung
- Effektmodule nur auf rechteckige Ausschnitte anwendbar
- visuelle Kontrolle teilweise fehlerhaft
- ohne Turbokarte sehr langsam
- Keine Lade- und Speichermodule für DCTV-Bilder
- kann intern nur mit 24 Bit/8 Bit rechnen
- hoher Hauptspeicherbedarf

Anbieter:
Compustore
Fritz-Reuter-Straße 6
6000 Frankfurt am Main 1
Tel.: 069/567 399

Preis: ca. 550.- DM

KICK START WERTUNG 2

PD Top

LHA

Geschwindigkeit ist keine Hexerei

von Carsten Fulde

Aus dem Unmut über fehlende Optionen und die mangelnde Geschwindigkeit vieler Amiga-Packer entschloß sich ein junger Schwede namens Stefan Boberg, seinen eigenen besseren, schnelleren und zu bestehenden kompatiblen Archivierer zu programmieren.

```
AmigaShell
LhA V1.10 - Copyright © 1991,92 Stefan Boberg. Not for commercial use.

Usage: LhA [-<options>] <command> <archive[.LZH/LHA]> [[homedir]
         <filespec>...] [@file] [destdir]

                    Where <Command> is one of:

 a   Add files                       d   Delete files
 e   Extract files                   f   Freshen files
 l   List archive (terse)            m   Move files to archive
 p   Print files to stdout           t   Test archive integrity
 u   Update archive                  v   List archive (verbose)
 vv  Show archive contents (full)    x   Extract files with full path

                 And <Options> is one or more of:

-a  Preserve file attributes        -A  Set archive attributes
-b  Set I/O buffer size (KB)        -c  Confirm files
-C  Clear arc-bit on extract        -D  Alternate progress display
-f  Ignore filenotes                -F  Use fast e,x,t progress display
-i  Read filelist from file         -k  Keep partial files
-l  Make filenames lowercase        -L  Create filelist
-m  No messages for query           -M  No autoshow files
-n  No byte progress indicator      -N  No progress indicator
-p  Pause after loading             -P  Set task priority
-q  Be quiet                        -Q  Alternate option set introducer
-Qh Set Huffman buffer size (KB)    -r  Collect files recursively
-R  Collect archives recursively    -S  Set A flag on added files
-t  Only extract new files          -T  Only extract new & newer files
-u  Make filenames uppercase        -U  Set indicator update rate(bytes)
-v  Set compression speed           -w  Set work directory
-x  Preserve and use path names     -X  Do not append LZH/LHA suffix
-Y  Store big files w.ratio < 3%    -z  Do not compress files
Paused. Press any key to continue
```

LHA bietet vielfältige Optionen

Um den Begriff des Packens bzw. besser Archivierens kurz zu erläutern:
Man versteht darunter die Zusammenfassung einer oder mehrerer Dateien in einer einzigen neuen Datei. Dabei werden die Daten nach einem Komprimierungsalgorithmus (hier Level-Zip-Huffman) vorher von überflüssigem Ballast befreit und wahlweise unter Speicherung der Pfadnamen, der Protection-Bits usw. in der Archivdatei abgelegt.

Das Packen von Dateien ist in der Datenfernübertragung ein bewährtes Mittel, die Übertragungszeiten von Daten, und damit letztendlich die Telefonrechnung, niedrig zu halten. Es bietet sich aber auch an, um Dateien, die die Kapazität einer Diskette überschreiten, trotzdem sichern zu können, oder ist eine willkommene Hilfe für Programmierer, ihre Quelltexte in einer Datei komprimiert zusammenzufassen.

Daß die Bemühungen in puncto Zeitersparnis extrem erfolgreich waren, beweist die Tatsache, daß LHA den Ruhm des ersten Platzes sowohl bei den Pack- als auch bei den Entpackzeiten für sich in Anspruch nehmen kann. So ist das Programm doppelt so schnell wie der weitverbreitete Packer LZ und ca. 3-7 mal so schnell wie der Urahn LHArc.

Dabei ist die Kompatibilität zu den älteren Amiga-Archivierern und zu anderen Betriebssystem wie MS-DOS (LHArc V2.13) sichergestellt. LHA unterstützt die Packmethoden lh0, lh1, lh4 und die zur Zeit effektivste lh5-Methode.

An Systemvoraussetzungen ist LHA sehr genügsam: Ein Amiga mit mind. 512 KByte RAM und einem Diskettenlaufwerk reicht schon aus. Zwei Diskettenlaufwerke und 1 MByte RAM sind allerdings empfohlen, aber nicht zwingend notwendig.

Das Aufrufschema sieht im CLI/in der Shell wie folgt aus:

```
LHA -Optionen Kommando Archivname
HomeDir FileSpec @file DestDir
```

Dabei können die Optionen an jeder beliebigen Stelle innerhalb der Befehlszeile stehen, sie werden alleine durch das „-" erkannt. Für die Spezifikationen der von den Aktionen betroffenen Dateien (FileSpec) steht eine große Anzahl an Wildcards/PatternMatching zur Verfügung; sowohl die Arp-Wildcards, die WB1.3 als auch die WB2.0 Möglichkeiten können verwendet werden.

Eine Neuheit ist die Einführung der Angabe eines HomeDirs, dessen Pfadinformationen in den danach angeführten Dateien nicht mit abgespeichert werden; die Angaben HomeDir und FileSpec können mehrfach hintereinander angegeben werden, um verschiedene Pfade und Dateien in einem Aufruf erreichen zu können.

Bei den Optionen sind folgende Highlights erwähnenswert:

- Festlegung eines Dateipuffers zur Beschleunigung von Diskettenzugriffen
- stilles Arbeiten, keinerlei Ausgabe
- Anzeige einer Textdatei während des Auspackvorgangs, dort können z.B. Copyright-Informationen gezeigt werden
- Update eines bestehenden Archives durch Vergleich der Datums-/Zeitinformationen, jüngere Dateien werden dann im Archiv neu gespeichert und ersetzen die alten
- Lesen einer Dateiliste, anhand der ein Archiv erstellt wird, um wiederkehrendes Einfrieren zu erleichtern
- Abschalten des Anzeige-Scrollings, da bei Turbokartenbetrieb das Scrollen des Textes mehr Zeit in Anspruch nimmt als das Auspacken von kleinen Dateien
- Task-Priorität im Bereich -5 bis +5 im Aufruf einstellbar
- volle Multitasking-Fähigkeit

Die genauen Aufrufkonventionen lassen sich aus dem gut verständlichen englischen Begleittext entnehmen, durch zahlreiche Beispiele fällt das Nachvollziehen relativ einfach.

LHA

Autor: Stefan Bloberg
Anleitung: englisch
Art: Shareware
(100 SKr. oder 20 IRCs)
Konfiguration: alle Amiga
KICKPD 479

TECHNO SYSTEMS

Abt. der Focus Computerhandels Gesellschaft mbH

Warum muß Qualität und Service teuer sein?

Wir bieten

CeBIT-PREISE

Amiga 500 Plus	735,–
Amiga 600	775,– nur solange Vorrat reicht
Amiga 600 HD 20 MB	1065,–
Amiga 570 CD-LW	735,–
A 3000, 50 MB HD	3555,– nur solange Vorrat reicht
A 3000, 100 MB HD	3890,–
A 3000 T, 5 MB RAM, 100 MB HD	4899,–
A 3000 T, 5 MB RAM, 200 MB HD	5699,–
Amiga 1084 S Monitor	459,– nur solange Vorrat reicht

Amiga 3000 Unix, 5 MB RAM, 100 MB HD, inkl. Unix	6399,–
OS Unix Software	ab 1139,–
A 520 TV-Modulator	43,–
CDTV 1 MB RAM	1089,–
A 2320 Flickerfixer	399,–
A 2630 Turboboard, Coprozessor	1149,–
AT-Bridgeboard	519,–
A 2232 Multiseriellekarte, siebenfach	309,–
AS 214 Kick 2.0	189,–
NEC 3 FG Monitor (deutsche Version)	1249,–
Festplatten etc.	auf Anfrage

Rufen Sie uns jetzt an!

Telefon (0 61 52) 5 77 47 oder 5 50 11 · Fax (0 61 52) 5 39 76

Technosystems ist eine Abteilung der Focus Computerhandels Gesellschaft mbH, Groß-Gerau.
Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Alle Preise zuzüglich Versandkosten. Lieferung per Nachnahme oder Vorkassen-Scheck als versichertes Paket. Preise und Lieferungen freibleibend.



Commodore
Autorisierter Fachhändler

TECHNO SYSTEMS

An der Fasanerie 1
6080 Groß-Gerau



QUESTIONATORT

Testen Sie den Tester

von Carsten Fulde

Ein Allround-Quizspiel, das zweifellos die unzähligen Multiple-Choice-Tests zum Vorbild hatte, präsentiert sich mit diesem kleinen Programm von Erik van Raspator. Es ist aber auch an eine Abfrage von festen Werten gedacht worden, so daß Daten, Zahlen oder Übersetzungen ebenfalls vom Spieler erfragt werden können.

Der Fragenkatalog läßt sich aus dem Programm selbst heraus erstellen. Bei einem neuen Fragenkatalog klickt man NEU, bei einem schon bestehenden öffnet man diesen und bearbeitet ihn mit Aufarbeitung.

Falls diese Icons bei Ihnen nach dem Starten nicht vorhanden sein sollten, stellen Sie sich zuerst mit Options Deutsch als Sprache ein (auch Englisch und Französisch möglich). So können Sie sich eigene Tests zu verschiedenen Themengebieten anlegen und sich bei Bedarf abfragen lassen.

Nach dem Laden einer Fragen-/Antworten-Datei beginnt das Fragenspiel mittels Mausklick auf das Start-Gadget.

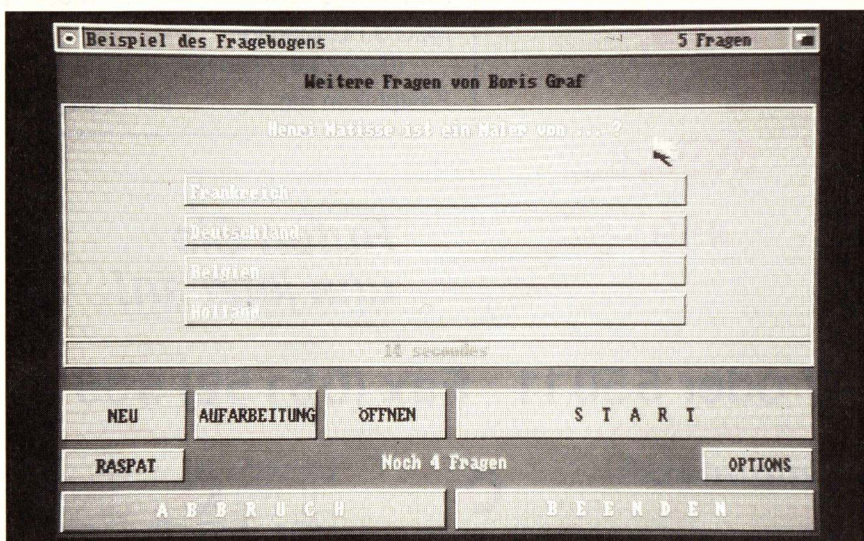
Questionatort stellt dabei eine Frage und schlägt gleichzeitig mehrere Antworten zur Auswahl vor. Auch hier wird einfach mit der Maus geantwortet, sofort erhält man gesampelte Feedbacks in Form sehr gut digitalisierten Sounds. Die korrekte Antwort wird dabei zusätzlich farblich unterlegt, man ist also immer im Bilde wo man danebengelegen hat.

Bei festen Antworten öffnet sich ein Requester, in dem die richtige Antwort einzugeben ist. Sie muß absolut korrekt eingegeben werden, es ist aber die Eingabe mehrerer richtiger Antworten möglich.

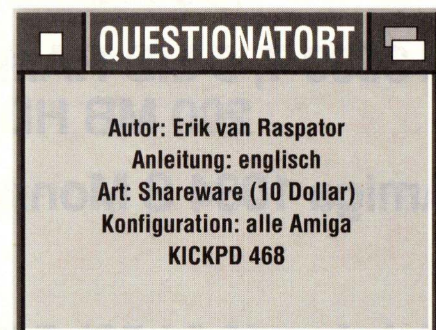
Am Ende des Tests erhält man eine Prozentstatistik der richtig beantworteten Fragen, und eventuell erfolgt ein Eintrag in die High-Score Liste um die kleinen Erfolgserlebnisse sicherzustellen.

Das Programm wird durch beiliegende Fragenkataloge ergänzt, so daß verschiedensprachige Beispieldateien als Vorlage zu eigenen Taten bereitliegen.

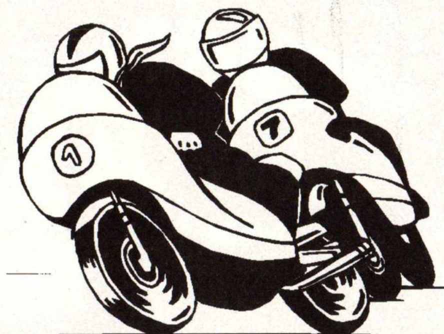
Das Programm ist zum Training des Gehirnschmalzes gut geeignet, solange der Benutzer einen entsprechend interessanten Fragenstamm zusammenstellt. Dabei eignet es sich durch die Multiple-Choice-Methode für Themen aus dem Bereich der Allgemeinbildung, aber auch durch die Abfrage von Einzelantworten mit einer Mehrfachauswahl richtiger Antworten als Vokabeltrainer.



Questionatort bietet viele Multiple-Choice-Fragen



Clipart 2



151 Vektorgrafiken für DTP-Anwendungen



von Enrico Corsano

Gold Vision präsentiert nun schon die zweite Ausgabe der Clipart Library. Diese Sammlung bietet für den DTP-orientierten Anwender eine große Auswahl von Standard-Illustrationen im hochauflösenden Vektorformat.

SOFT WARE

Dadurch ist eine Druckausgabe und Weiterverarbeitung in allerhöchster Qualität möglich. Ein Konvertierungsprogramm zum Erzeugen von Aegis-Draw-, EPS-, IFF-, GEM-Metafile- und Professional-Draw-Clip-Dateien ist im Paket enthalten. Damit ist die Sammlung universell verwendbar. Das Konvertierungsprogramm läßt sich von der Workbench aus starten und funktioniert recht schnell. Natürlich nimmt es schon eine ganze Menge Zeit in Anspruch, wenn alle 151 Grafiken umgewandelt werden müssen.

Jetzt verhält es sich mit solchen Sammlungen ja oft so, daß sehr unterschiedliche Grafiken zusammenkommen, die der eine mehr und der andere weniger gut verwenden kann. Wie brauchbar eine solche Sammlung ist, hängt nicht nur von der Qualität der Grafiken, sondern auch vom Anspruch des Anwenders ab. Alle Grafiken sind in der mitgelieferten Inhaltsbeschreibung abgedruckt. So kann sich der Anwender nicht nur schnell einen Überblick bei der Arbeit und der Suche nach einem entsprechenden Motiv verschaffen; er hat auch schon vor dem Kauf die Möglichkeit, zu prüfen, ob die Sammlung seinem Geschmack entspricht.

Besitzer der Ausgabe 1 haben es noch leichter. Die Ausgabe 2 der Clipart Library entspricht in ihrer Qualität voll und ganz der Ausgabe 1 und ergänzt sie hervorragend.

Für 99 DM erhält man einen ordentlichen Gegenwert, 151 Illustrationen, ein Konvertierungsprogramm und ein Handbuch mit Abbildungen aller Grafiken.

Für alle, die keine Gelegenheit haben, sich vor dem Kauf die Ware anzusehen, folgt eine genaue Inhaltsbeschreibung.

FESTE: Blumenstrauß, Brautpaar, Engel, Geschenk, Jubiläum, Ostereier, Osterhase, Schornsteinfeger, Sektflasche, Torte, Weihnachtsmann

GEBÄUDE: Akropolis, Brandenburger Tor, Kollosseum, Dom, Kreml, Reichstag, Taj Mahal, Tower-Bridge, Triumphbogen

GEMISCHTES: Aschenbecher, Bierkrug, Brille, Cowboy, Cowboyhut, Denkblase, Dirigent, Gladiator, Glocke1, Glocke2, Hot Dog, Kaktus, Kerze1, Kerze2, Leuchter, Mund, Regenschirm, Richtig, Samurai, Schild&Schwert, Sparschwein, Spielkarten, Sprechblase, Stern1, Stern2, Streitwagen, Totenkopf, Würfel, Zelt, Zigarre, Zylinder

HÄNDE: Faust, Hand-Daumen-Oben, Hand-Daumen-Unten, Hand-Flach, Hand-Glocke, Hand-Schlüssel, Hand-Taste, Hand-Zeigefinger, Hände&Sektgläser

MUSIK: Dudelsack, Geige, Gitarre, Harfe, Horn, Laute, Note1, Note2, Panflöte, Piano, Saxophon, Trommel, Trompete, Violinschlüssel

OBST & GEMÜSE: Ananas, Apfel, Banane, Birne, Erdbeere, Knoblauch, Obstschale, Rübe, Traube

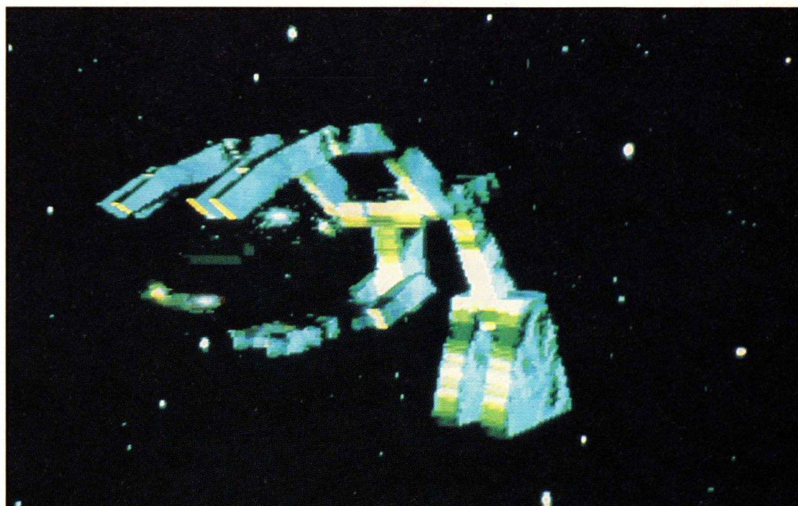
SPORT: 100 m, am Ziel, Ball, Bogenschießen, Brettspringen, Darts, Dartscheibe, Drachenfliegen, Fahrrad, Flop, Gewichtheben, Hürden, Judo, Karate1, Karate2, Kung Fu, Motorradrennen, Ringen, Schlittenfahren, Schwimmen, Speerwerfen, Stabhochsprung, Staffellauf, Straddle, Tandem, Torwart, Wasserski, Weitsprung, Windsurfing, Zen-Bogen

TIERE: Adler, Delphin, Dino, Frosch, Giraffe, Grizzly, Löwe, Pferd2, Schlange, Schwalbe, Schwan, Spinne

VERKEHR & TECHNIK: alte Eisenbahn, alte Kamera, Concorde, Disk, Fernglas, Fernrohr, Lampe, Postkutsche, Raddampfer, Satellit, Satelliten-Antenne, Scheinwerfer, Schranke, Stop, Straßenschild

WAFFEN: Kanone, Katana, Morgenstern, Ritterrüstung

WELTALL: Astronaut, Halbmond, Mond, Raumstation, Saturn, Shuttle &Booster, Space-Shuttle



Draw 4D berechnet die Bilder sehr schnell, das abgebildete benötigte nur 4 Minuten.

SOFT WARE

Draw 4D Professional

von Enrico Corsano

Die Auswahl an 3D Programmen ist mittlerweile recht groß. Meistens arbeiten sie nach dem Raytracing-Verfahren. Diese Methode der Strahlenverfolgung ermöglicht die Berechnung von Reflexionen, realistischen Materialeigenschaften und Lichtbrechungen. Die berechneten Bilder erreichen oft einen sehr hohen Realitätsgrad. Dafür muß man aber sehr lange Rechenzeiten in Kauf nehmen. Draw 4D Pro stellt dazu eine Alternative dar.

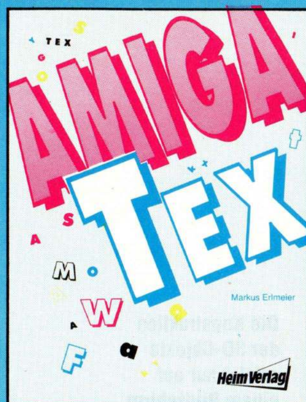
Bilder können nach dem sehr schnellen Phong- und Gouraud-Shading-Verfahren berechnet werden. Auch hier lassen sich Lichtquellen einsetzen, die natürliche Farbverläufe und auch Reflexionen erzeugen. Die Berechnung solcher Bilder benötigt nur einen Bruchteil der Zeit, die Raytracer üblicherweise benötigen. Dafür muß man auf Schattenberechnungen, Spiegelungen und natürliche Materialeigenschaften verzichten. Als Entschädigung bietet Draw 4D Pro eine leicht zu bedienende Benutzeroberfläche mit vielfältigen Funktionen.

Editor mit Perspektive

Sämtliche Funktionen zum Erstellen und Bearbeiten von dreidimensionalen Körpern sind bei Draw 4D auf einer Seite vereint. Die klassische Aufteilung in die drei Seitenansichten gibt es hier nicht. Die große Arbeitsfläche mit dem Koordinatenkreuz in ihrer Mitte wird auf der rechten Bildschirmseite durch eine Werkzeugleiste begrenzt. Natürlich läßt sich ein Körper auch von allen Seiten bearbeiten, doch muß dazu die Ansicht entsprechend gedreht werden. In welche Richtung sich der Screen drehen soll, wird durch entsprechende Gadgets bestimmt. Ist das Y-Gadget aktiv, dreht sich das Objekt um die Y-Achse. Die Drehung kann über die Zehnertastatur vorgenommen werden. Genauso erfolgt auch die Drehung um die X- und Z-Achse.

Körper werden durch Polygone aufgebaut. Draw 4D arbeitet aber punktorientiert. Es besteht z. B. die Möglichkeit, mit dem Freihandwerkzeug beliebige Punkte auf dem Bildschirm zu verteilen, die automatisch miteinander verbunden werden. Das Programm benötigt dazu erst einmal einen Bezugspunkt. Ist der Bildschirm noch leer, wird als Bezugspunkt einfach der Bildschirmmittelpunkt angenommen. Bewegt der Benutzer nun die Maus an eine bestimmte Position auf dem Bildschirm und drückt die linke Maustaste, wird automatisch eine Linie von Mittelpunkt bis zu diesem Punkt gezogen. Jeder Punkt eines Objektes läßt sich, wenn es aktiv ist, beliebig verschieben, löschen oder hinzufügen. Nach dem Fertigstellen eines Körpers kann der Anwender einen neuen Bezugspunkt festlegen. Das ist wichtig, wenn zum Beispiel ein anderer Körper mit diesem verbunden werden soll. Die Verbindung findet immer an den Bezugspunkten statt. Sie lassen sich bei jedem Körper völlig frei einstellen.

Mehr wissen über Software

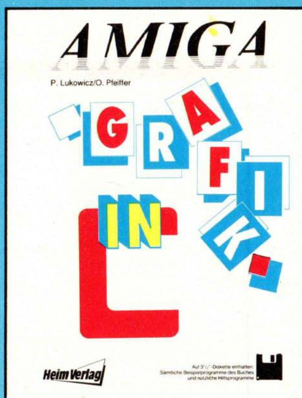


AmigaTEX

Hardcover
über 300 Seiten
Bestell-Nr. B 510
ISBN-Nr. 3-923250-92-4 **DM 49,–**

AmigaTEX bietet hohe Arbeitsgeschwindigkeit und viele Zusatzfunktionen. Gerade der Amiga bietet mit seinen Grafik- und Multitaskingfähigkeiten die idealen Voraussetzungen für professionellen Schriftsatz bei einem sehr günstigen Preis-Leistungs-Verhältnis. Das Buch gibt auf über 300 Seiten sowohl dem Anfänger als auch dem Fortgeschrittenen wertvolle Tips für den Umgang mit dem Programm.

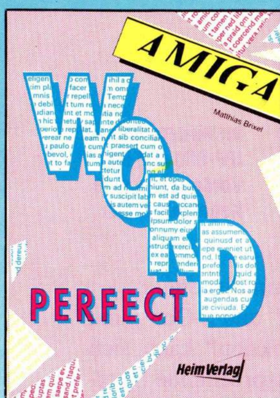
Aus dem Inhalt: Textsatz. Fließtext, Gestaltungsmöglichkeiten von Kopf- und Fußzeilen, Seitennumerierung, Sonderzeichen und Akzente, Absatzformen, Zeilenausrichtung und Fußnoten. Mathematiksatz: Mathematische Formeln, griechische Buchstaben, Operatoren, Relationen, Pfeilsymbole, Wurzelzeichen, Exponenten, Indizes, Brüche, Summen, Integrale, Produkte, Klammern, Funktionen, Matrizen. Grafiken: Einbindung von IFF-Grafiken und deren Weiterverarbeitung und Ausgabe. Schriften: Umfangreicher Schriftenkatalog gibt Überblick über Schriften und Sonderzeichen. Makros: Eigenes Kapitel über Makroprogrammierung – einer Stärke des Programms.



Grafik in C auf dem AMIGA

Hardcover inkl. Diskette
über 400 Seiten
Bestell-Nr. B 506
ISBN-Nr. 3-923250-91-6 **DM 59,–**

Das Buch informiert umfassend über die *Grafikprogrammierung in C*. Neben den grundlegenden Zeichenroutinen der System-Libraries wird ausführlich der Umgang mit Screens, Windows, Maus-Zeigern, Scroll-Routinen und dem Multitasking-System erklärt und selbstverständlich auf alle Grafik-Modi eingegangen. Zahlreiche Beispielprogramme erleichtern das Verständnis. Auch die direkte Hardware-Programmierung kommt nicht zu kurz. Besondere Kapitel behandeln die Programmierung der beiden Spezialprozessoren Blitter und Copper. Um nicht bei der systemnahen Grafikprogrammierung Halt zu machen, werden dem Leser verschiedene Techniken zur Grafikerzeugung vorgestellt. Diese beinhalten fraktale Kurven und L-Systeme (für die Darstellung von Pflanzen) sowie 3D-Routinen zur Darstellung von dreidimensionalen Körpern und fraktalen Landschaften. Der Anhang beschreibt die für die Grafik-Programmierung wichtigen Routinen und Datenstrukturen der Intuition- und Graphics-Library, sowie die Blitter-Hardware. Die Begleitdiskette enthält u.a. auch Routinensammlungen zur Erleichterung der Grafikprogrammierung.

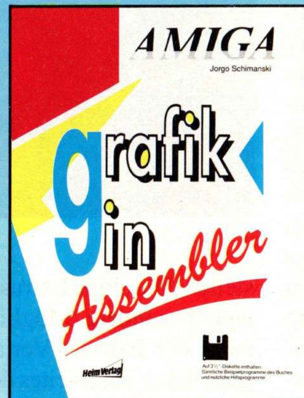


Word-Perfect auf dem AMIGA

Hardcover
180 Seiten
Bestell-Nr. B-508
ISBN 3-923250-93-2 **DM 39,–**

Word-Perfect, eines der leistungsfähigsten Textverarbeitungs-Programme, bietet ungewöhnlich viele und umfangreiche Funktionen. Mit dem Buch „Word-Perfect" verfügt sowohl der Einsteiger als auch der Profi über ein umfassendes Werk, das neben einer gründlichen Einführung und einer ausführlichen Beschreibung der einzelnen Funktionen auch zahlreiche Tips und Makros für den täglichen Gebrauch enthält.

Aus dem Inhalt: Installation von Word-Perfect, Druckeranpassung, Funktionen des Texteditors, Zeilen-, Seiten- und Druckformatierung, Fuß- und Endnoten, Spalten, Rechenfunktionen, Inhalts- und Stichwortverzeichnisse und sonstige Listen, Numerierungsschemata. Makros: Typen, Planung, Definition und Aufrufmöglichkeiten, Sammlung. Rechtschreibkontrolle „Speller" und das Synonym-Wörterbuch „Thesaurus", Besprechung der umfangreichen Word-Perfect-Mischfunktionen, Optimierung der Startup-Sequence, viele kleine Tips für die tägliche Arbeit mit Word-Perfect.



Grafik in Assembler auf dem AMIGA

Hardcover inkl. Diskette
über 300 Seiten
Best.-Nr. B 507
ISBN-Nr. 3-923250-90-8 **DM 59,–**

Ein Buch nicht nur für Profis, sondern auch für Anfänger. Zahlreiche Beispielprogramme sorgen dafür, daß das Erlernte nicht nur Theorie bleibt. Dabei wird auch eingegangen auf Scrolling, HAM-Modus, Dual Play Field, Copper-Programmierung, Fonts laden und anzeigen, Simple Sprites erzeugen. Das komplette Animationssystem wird beschrieben – V-Sprites, Bobs, doppeltgepufferte Bobs, animierte Bobs, Collision-Abfrage u.a. Die Interrupt-Programmierung, die Joystick-Abfrage in 16 Richtungen und Erzeugung von Laufschriften. Der IFF-Standard erlaubt, Bilder und Brushes in eigene Programme einzubauen. *Aus dem Inhalt:* Grafikmodi. Hold and Modify (4096 Farben), Hires, Dual Play Field, Scrolling. Copper: User Copper Liste, Copper Routinen des Systems. Programmierung unter Intuition: Screens öffnen/schließen, Fenster öffnen/schließen. Interrupts: User IRQ, Raster IRQ. Fonts: Aufbau von Fonts, Texte ausgeben, Laufschriften. Joystick-Abfrage: Tastatur-Abfrage. Simple Sprites: Erzeugung und Aufbau. Das Animationssystem: V-Sprites, Bobs, Bob Routinen, Animation, Collision. IFF Standard: Screens, Brushes.

Alle genannten Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise

Fachbücher vom Heim Verlag

BESTELL - COUPON

Bitte senden Sie mir:

____ Ex. AmigaTEX	à 49,– DM
____ Ex. Word-Perfect auf dem Amiga	à 39,– DM
____ Ex. Grafik in C auf dem Amiga	à 59,– DM
____ Ex. Grafik in Assembler auf dem Amiga	à 59,– DM

zuzüglich Versandkosten DM 6,- (Ausland DM 10,-) unabhängig von der bestellten Stückzahl

❑ per Nachnahme ❑ Verrechnungsscheck liegt bei

Name, Vorname ____________________

Straße, Hausnr. ____________________

PLZ, Ort ____________________

Oder benutzen Sie die eingeheftete Bestellkarte

Heim Verlag

Heidelberger Landstraße 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon (06151) 56057
Telefax (06151) 56059

In Österreich:
Dipl.-Ing. Reinhart Temmel
Ges.m.b.H. & Co.KG.
St. Julienstraße 4a
A-5020 Salzburg

In der Schweiz:
DTZ Data Trade AG
Landstraße 1
CH-5415 Rieden-Baden

Bewegungsfreiheit ohne Grenzen

Der Bezugspunkt hat auch eine entscheidende Funktion beim Rotieren des Körpers. Der Körper dreht sich immer um diesen Punkt. In welche Richtung er sich aber dreht, hängt davon ab, welche Achse gerade aktiv ist. Ein Körper kann auch sehr einfach verschoben und in der Größe verändert werden. Sehr praktisch ist eine sogenannte Ausgleichsfunktion. Will man zum Beispiel einen rechteckigen Körper kippen, muß nur ein Punkt entsprechend verschoben werden. Nach Betätigen der Ausgleichsfunktion werden die anderen Punkte automatisch nachgerückt.

Die Arbeit an mehreren verschiedenen Körpern ist sehr leicht möglich. Eine Veränderung an einem Körper kann immer nur dann erfolgen, wenn er aktiv ist. Dazu muß nur ein Punkt angeklickt werden. Sämtliche, auch globale Veränderungen betreffen dann immer nur diesen Körper. Sollte der Bildschirm durch zu viele Körper etwas unübersichtlich werden, lassen sich inaktive Körper auch ganz in den Hintergrund schalten. Sie sind dann unsichtbar und erscheinen erst wieder bei entsprechender Aktivierung durch ein weiteres Gadget, das die Hintergrundschaltung aufhebt. Zur automatischen Erzeugung komplexerer Körper stehen zwei Funktionen zur Auswahl. Damit lassen sich Kreise und Rechtecke beliebigen Ausmaßen erstellen. Beide sind zunächst einmal zweidimensional. Um aus dem Kreis eine Kugel zu erzeugen, kann die sogenannte Sweep-Funktion eingesetzt werden. Sie erzeugt aus dem vorgegebenen Querschnitt einen Rotationskörper. Weiterhin erlaubt die Sweep-Funktion, verschiedene Eingaben über ein Requester zu tätigen. Dort können die Anfangs- und Endgröße und Position der Drehung definiert werden.

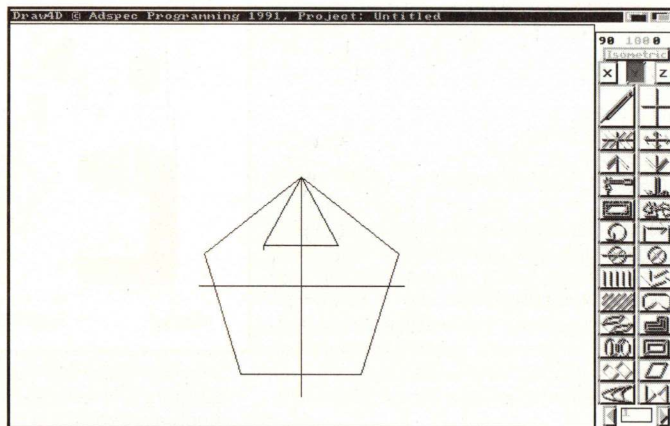
Der Sprung in die dritte Dimension

Die Extrude-Funktion stellt ein weiteres Hilfsmittel zur Erzeugung räumlicher Körper dar. Mit ihr können Polygone in die Tiefe gezogen werden. Auch hier lassen sich verschiedene Parameter einstellen. Die „Pipe Extrusion" bietet noch eine besondere Möglichkeit. Hiermit kann der Extrude-Verlauf eines Polygons durch ein zweites definiert werden. Das Polygon wird also nicht nur einfach in die Tiefe gezogen, sondern verläuft entlang der Form des zweiten Polygons. So kann man Rahmen oder Röhren erzeugen. Der Phantasie sind jedoch keine Grenzen gesetzt.

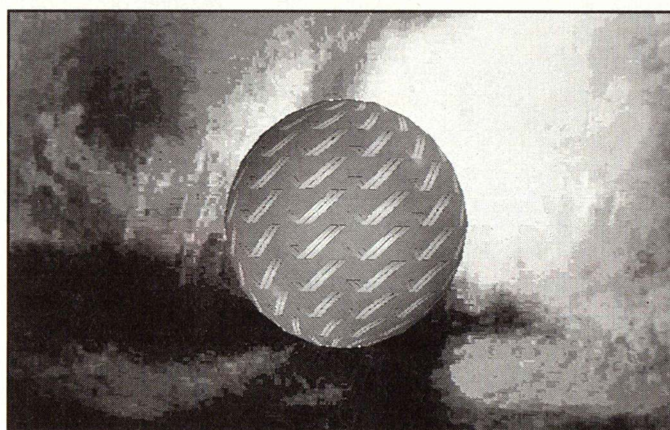
Punkte und Polygone lassen sich jederzeit löschen, kopieren oder ergänzen. Sie können in jede Richtung verschoben, gespiegelt oder rotiert werden. Das Stretch-Tool erlaubt die Deformierung eines Körpers. Er funktioniert wie ein Magnet, der das Polygon an einer bestimmten Stelle durch seine Anziehungskraft auseinanderzieht. Punkte und Polygone lassen sich auch durch Eingabe von Zahlenwerten über die Tastatur erzeugen. Das funktioniert unmittelbar innerhalb des Programms und parallel zur Erzeugung mit den eingebauten Werkzeugen. Praktischerweise können alle genannten Funktionen auch zur Bearbeitung von Fonts herangezogen werden. Dazu befinden sich vier Vektor-Fonts auf der Programmdiskette.

Mit der „Zoom-In-" und „-Out-" und der „Page Move-Funktion" kann sich der Anwender die entsprechende Übersicht verschaffen. Körper lassen sich zusammenfügen und auch wieder entpacken. Die Selektion kann durch Anklicken eines einzelnen Körpers erfolgen oder durch Ziehen eines Rahmens auf dem Bildschirm. Dadurch werden alle Körper selektiert, die sich vollständig innerhalb dieses Rahmens befinden. Auf die gleiche Weise kann auch ein Bildausschnitt bestimmt werden.

Bevor es an das Berechnen des Bildes geht, müssen die Körper noch mit verschiedenen Attributen ausgestattet werden. Zuerst einmal kann man die Farbe einstellen. Für Rot, Grün und Blau können per Schieberegler oder per direktem Eingeben der Zahlen jeweils 255 verschiedene Werte eingegeben werden. Dieser Umstand deutet bereits darauf hin, daß Draw 4D-Bilder in 24 Bit Farbtiefe berechnen kann. Außerdem sind natürlich alle Amiga-Auflösungen und Farbtiefen, inklusive HAM und PAL-Overscan-Bildschirm, berechenbar. Zu-



Die Konstruktion der 3D-Objekte erfolgt nur auf einem Bildschirm, der sich in jede Richtung drehen läßt.



Im Hintergrund ein IFF-Bild und im Vordergrund eine Kugel mit Textur

sätzlich zur Farbe können das Reflektionsverhalten, die Transparenz und der Härtegrad eingestellt werden. Letzterer Faktor bestimmt das Verhältnis der Highlights und wirkt nur bei der Berechnung mit Phong Shading. Der Qualitätsunterschied zwischen Phong und Gouraud Shading ist minimal. Die besseren Ergebnisse lassen sich mit Phong erzielen. Gouraud dagegen benötigt deutlich weniger Zeit.

Animation a la Carte

Da es sich bei Draw 4D nicht um einen Raytracer handelt, lassen sich keine weiteren Oberflächeneigenschaften einstellen. Abhilfe schafft hier aber der Einsatz von Texturen, der sehr gut möglich ist. Verschiedene Parameter können dabei das Erscheinungsbild der Textur beeinflussen. Jedes IFF-Bild läßt sich als Textur verwenden. Auch als Hintergrund kann ein IFF-Bild geladen werden. Nachdem ein Bild berechnet wurde, kann es als Standard-IFF-, 24-Bit- oder auch DCTV-Bild abgespeichert werden.

Doch Draw 4D berechnet nicht nur Standbilder. Die vierte Dimension, die im Namen des Programmes angesprochen wird, ist die Zeit. Draw 4D ermöglicht auf einfache Weise Bewegungen im Raum. Grundlage dafür bilden die Bewegungspfade. Jedes Polygon kann als Bewegungspfad definiert werden. Mit der Snap-Funktion wird dann ein anderes Polygon oder ein komplexerer Körper an diesen Pfad gebunden. Während der Körper dem Pfad folgt, kann er noch komplexere Bewegung vollführen. Er kann sich um alle möglichen Achsen drehen, hin und her fahren, rotieren, sich in der Größe verändern, langsam anfahren oder abbremsen und vieles mehr. Zu interessanten Ergebnissen gelangt man, wenn der Morphing-Effekt verwendet wird. Hiermit verwandelt sich während einer bestimmten Anzahl von Bildern ein Objekt in ein anderes. Voraussetzung ist jedoch, daß beide Polygone über die gleiche Punktanzahl verfügen. Zur Berechnung der Bilder und Animationen öffnet Draw 4D einen zweiten Bildschirm. Hier wird das Bild in der entsprechenden Auflösung und den festgelegten Farben dargestellt. Über die Menüleiste erreicht man weitere Funktionen, um z. B. die Auflösung zu verändern. Hier wird auch das Hintergrundbild geladen.

Ein Fog-Effekt kann den Vordergrund beeinflussen. Dazu können über einen Requester Farbe, Ausmaße und Dichte eingestellt werden. Draw 4D besitzt noch viele weitere Funktionen, die das Erscheinungsbild der Grafik oder Animation beeinflussen. Die „Image Control-Funktion" erlaubt z. B. globale Manipulationen der Helligkeit, des Kontrastes und der Farbsättigung. Damit läßt sich der Output optimal für die Videoaufzeichnung anpassen.

Die Beleuchtung einer Szene kann mit unbegrenzt vielen Lampen erfolgen. Für die globale Ausleuchtung stehen zwei Haupt- und ein Ambient-Scheinwerfer zur Verfügung, bei denen Farbe, Intensität und Position frei einstellbar sind. Diese Lichter stellen sozusagen das Grundlicht dar. Für spezielle Beleuchtungseffekte können aber auch noch beliebig viele Local Lights eingesetzt werden. Genauso, wie man ein Polygon als Bewegungspfad definiert, kann man daraus auch eine lokale Lichtquelle machen. Dieses Lichtpolygon hat dann nur noch die Funktion einer Lampe und ist selbst nicht mehr sichtbar. Die Ausdehnung und Helligkeit dieser Lampe läßt sich in einem Requester einstellen.

In der aktuellen Version von Draw 4D gibt es nur eine eingeschränkte Möglichkeit, auch Kamerabewegungen zu erzeugen. Zur Zeit läßt sich das nur im Wireframe-Modus bewerkstelligen. Dann aber ist es möglich, mit einem sogenannten Eyepath durch Objekte hindurchzufliegen und um sie herumzufahren. Ein Eyepath kann genauso angelegt werden wie ein Bewegungspfad, wodurch sich sehr leicht komplexe Kamerafahrten erzeugen lassen. In einer nächsten Version soll diese Technik auch beim Einsatz solider Körper funktionieren.

Fazit

Draw 4D hat auch jetzt schon sehr viel zu bieten. Alle Funktionen sind ausgereift und leicht zu bedienen. Die Bildqualität ist sehr gut und vor allem sind Berechnungszeiten äußerst niedrig. Das Rendern einer einfachen Animation mit 240 Bildern dauert nur etwas mehr als eine Stunde. Bei komplexeren Szenen wird natürlich mehr Zeit benötigt. Aber im Vergleich zu einem Raytracer sind das traumhafte Werte. Und für viele Anwendungsfälle reicht die Bildqualität voll und ganz aus. Außerdem bildet das Programm ein wirklich kreatives Werkzeug, mit dem sich einiges anfangen läßt. Mir ist nur eine Kleinigkeit aufgefallen. Wenn die Bezugspunkte zweier Körper genau übereinanderliegen, wird die Selektierung fast unmöglich. Man muß erst einmal eines von den beiden Objekten in den Hintergrund schalten. Doch dann läßt sich das gewünschte Objekt einfach auswählen. Davon abgesehen funktioniert die Bearbeitung vorbildlich und unkompliziert. Meiner Meinung nach handelt es sich bei Draw 4D um ein wirklich empfehlenswertes Programm.

Draw 4D Professional

3D Konstruktions- und Animationsprogramm

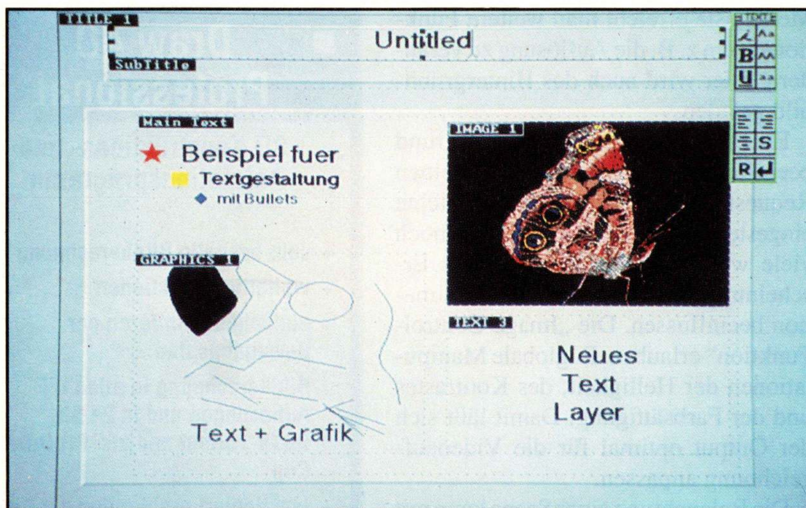
+ sehr schnelle Bildberechnung
+ vielfältige Funktionen
+ einfaches Animieren per Bewegungspfad
+ Bildberechnung in allen IFF-Auflösungen und in 24 Bit, DCTV-Format und als ProDraw-Clip
+ funktioniert problemlos mit Kick 1.3 und Kick 2.0
+ bedienungsfreundliches Konzept

- englischsprachiges Handbuch

Hersteller: Activa
Vertrieb: Fachhändler

Preis: 649,- DM

KICKSTART WERTUNG 2+



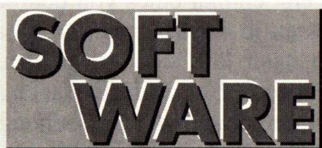
Hier sind die verschiedenen Layers mit einem einfachen von PM generierten Hintergrund zu sehen. Der Main Text Layer ist mit sogenannten Bullets zur Charakterisierung des Textes ausgestattet.

Presentation Master

von Enrico Corsano



Es ist nicht ganz einfach, den Presentation Master einzuordnen. Das Programm bietet unzählige Funktionen, die verschiedene Bereiche abdecken. Um alle Möglichkeiten auch nutzen zu können, sind ein Amiga mit ausreichend Speicher und eine Festplatte unbedingt nötig.



Zwölf Disketten, die zum Teil auch noch gepackte Files enthalten, befinden sich in dem dicken Schuber der Software. Er enthält auch das mehrere hundert Seiten starke Handbuch, das in englischer Sprache verfaßt ist. Mit Hilfe eines Festplatten-Installationsprogramms werden das Programm und die dazugehörigen Dateien installiert. Dann stehen aber in den verschiedenen Verzeichnissen eine große Anzahl von speziellen Fonts, Backgrounds, ClipArts und anderer Daten zur Verfügung.

Jetzt ahnt man sicher schon, wozu der Presentation Master dient. Wer aber auf Multimedia tippt, liegt nicht ganz richtig. Denn das Ansprechen verschiedener Medien, z. B. das Einbinden externer Geräte oder von Sound und Musik in eine Präsentation, ist nicht möglich. Presentation Master ist also kein Alleskönner, sondern eher ein Spezialprogramm zum Entwerfern und Präsentieren von Grafik, Text, Bildern und Animationen.

PM besitzt eine Vielzahl von Funktionen zur direkten Gestaltung von Bildschirm- und Druckseiten. Doch das ist nur eine grobe Beschreibung der Möglichkeiten von PM.

Vielfältige Funktionen

Vor dem Start von Presentation Master lassen sich über das Programm PMprefs verschiedene Grundeinstellungen, wie Disk-Pfade, Screen Size oder Memory Options, vornehmen. Durch Verändern der Bildschrimgröße können auf einem PAL-Amiga auch NTSC-Programme erstellt werden. Interessanter Weise soll das auch umgekehrt funktionieren.

Nach dem Start erscheint auf dem Bildschirm eine vorgefertigte Oberfläche, Template genannt, die direkt für die Gestaltung einer Seite verwendet werden kann. Templates sind einfach Hintergründe. Sie können einfarbig sein, einen Verlauf besitzen oder eine Seite in bestimmte Bereiche unterteilen. Zum Programm werden eine große Anzahl verschiedener Templates mitgeliefert. Viele sind auch farbig. Doch da PM grundsätzlich im HiRes-Interlace-Modus arbeitet, ist die Farbenanzahl auf 16 beschränkt. PM benutzt jedoch ein spezielles Verfahren, das es ermöglicht, bis zu 30.000 Farben auf dem Bildschirm darzustellen. Es wird dabei eine Art Dithering verwendet. Tatsächlich lassen sich damit feine Farbverläufe anzeigen, die sich deutlich von der groben Farbpalette eines HiRes-Bildschirms unterscheiden. So perfekt wie das Bild eines 24-Bit-Framebuffers ist das Ergebnis natürlich nicht. Aber PM ist in der Lage, 24-Bit-Farbinformationen zu verarbeiten.

Unterstützung durch Templates

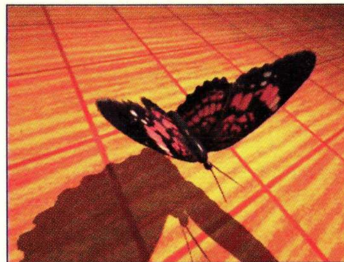
Die Templates bieten einen guten Einstieg für die Gestaltung einer Seite. PM stellt noch eine Reihe weiterer Möglichkeiten zur Verfügung. Auf sogenannten Layers können ganz gezielte Eingaben gemacht werden. Layers sind bestimmte Ebenen, die sich miteinander kombinieren lassen.

Deren Anzahl ist nicht beschränkt. Der Anwender kann beliebig viele Layers öffnen und zwischen ihnen hin- und herschalten. Denn immer nur ein Layer ist aktiv. Zu jedem Layer-Typ erscheint dann auch eine passende Werkzeugleiste und auch das Menü zeigt nun die entsprechenden Punkte an. Der aktive

FASTRAY

FASTRAY ist das ideale Programm für den Einstieg in die phantastische Welt des Raytracing. Der Editor bietet alle Möglichkeiten zur Konstruktion von Objekten und Szenen und wird einfach mit der Maus über Icons und Einsteller gesteuert. Objekte, Oberflächen und Texturen sind in ausreichendem Maße vorhanden. Damit lassen sich sofort ganze Szenen mit realistischen Effekten erstellen, ohne daß man Vorkenntnisse dazu benötigt. Die Ergebnisse werden jeden beeindrucken.

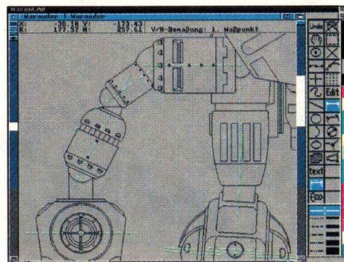
DM 169,-



MaxonCAD

Leistungsstarkes CAD-Programm für alle Anwendungen (z.B. Maschinenbau, Elektronik, Architektur). Großer Funktionsumfang, einfache Bedienung, hohe Arbeitsgeschwindigkeit, sehr schneller Bildaufbau. Wertungen der Fachpresse: SEHR GUT (AMIGA-Magazin 10/91) und (AMIGA SPECIAL 6/91), „CAD-Programm des Jahres 1991" (AMIGA-Magazin 1/92). Mit deutschem Handbuch und kostenloser Hotline-Unterstützung.

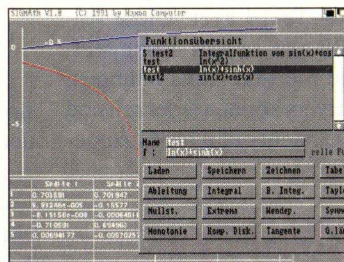
DM 449.-



SIGMAth

Das Mathematikprogramm für die Bereiche Analysis, Matrizenrechnung und Statistik. Komplette Kurvendiskussionen, Ableitungen (numerisch und symbolisch), Integration, Taylor-Reihen, Lösen von Differentialgleichungen, Funktionen auf komplexe Zahlen, umfangreiche Matrizenfunktionen (Spur, Rang, Determinante, Konditionszahl, Normen, QR-Zerlegung, Orthonormalisieren uvm.), Lösungsverfahren auch für Gleichungssysteme mit mehreren rechten Seiten, Statistikfunktionen, Regressionsanalyse. Ideal für Oberstufe und Studium.

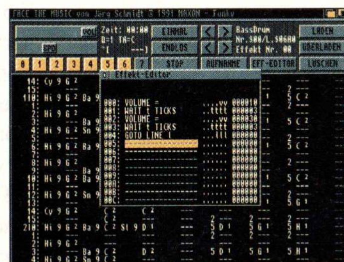
DM 149,-



Face The Music (F.T.M.)

Achtstimmiger Soundkomposer mit vielfältigen Klangeffekten und einer flexiblen Soundsprache (S.E.L.). Einfache Songeingabe über Tastatur oder MIDI-Keyboard, vielfältige Spezialeffekte, bis zu 63 Samples (IFF/ Soundtracker), freie Wahl der Tonart, autom. Akkordgenerierung, Abspielroutine für CLI, WB und eigene Programme. Pressestimmen: „Die Qualität der digitalen Klänge ist tatsächlich hervorragend." (AMIGA MAGAZIN 3/91), „Sehr guter Effekteditor mit Soundsprache S.E.L. (AMIGA DOS 3/91).

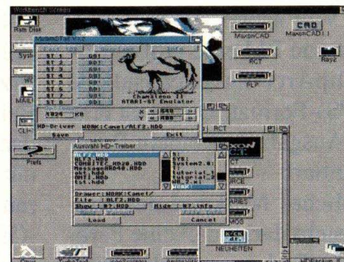
DM 99,-



Chamäleon II

Der schnelle ATARI ST-Emulator bietet bis zu 8 ST-Emulationen gleichzeitig, direktes Umschalten zum AMIGA, Festplatten- und Turboboard-Unterstützung, Overscan (736*568), Nutzung des AMIGA-RAMs, direktes Lesen/Schreiben von ATARI ST-Disketten, unterstützt alle ST-Auflösungen, Flickerfixer per Software. Pressestimmen: „... gewaltiger Fortschritt ..." (AMIGA DOS 11/91), „sehr gut" (AMIGA MAGAZIN 2/92). Inklusive original ATARI ROM-TOS, sofort betriebsbereit.

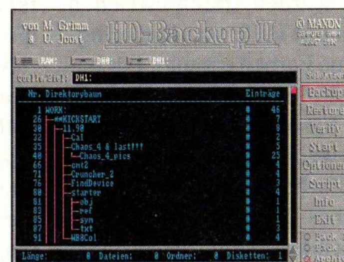
DM 348,-



HDBackup II

Backupprogramm mit hoher Datensicherheit, leistungsstarkem Packalgorithmus (bis zu 1.6 MB/Diskette), autom. Backup-/Restore-Vorgängen über eine leistungsfähige Script-Sprache, Nutzung von bis zu 4 Laufwerken gleichzeitig, Unterstützung beliebiger Devices (z.B. Wechselplatten), übersichtlicher Baumstruktur, Dateiauswahl über Muster, Aussortieren defekter Disketten, Undo-Funktion, speicherbaren Optionen, einfacher Bedienung und deutschem Handbuch.

DM 99,-



VIRUSCOPE

Bekämpft alle bekannten Virenarten (namentlich über 100 verschiedene Viren) und erkennt auch neue Viren sicher und zuverlässig. Erkennen von Boot-, Link-, Programm-, Tarn-, Mutier- und Diskvalidator-Viren auf Diskette, Festplatte oder im Speicher, Viren-Analyse mit Entschlüsselung, volle Festplattenunterstützung, Back-Check läuft im Hintergrund und überprüft alle eingelegten Disketten und den Speicher, Bootblock-Archiv, sehr einfache Bedienung, deutsche Anleitung. Testurteil: „sehr gut" (AMIGA SPEZIAL 9/90) **DM 59,-**

NEU: MSH II

MSH gestattet den direkten Datenaustausch (Texte, Bilder, DXF- und andere Dateien) mit MSDOS- und ATARI ST-Disketten, das lästige Konvertieren und Umkopieren entfällt. Das verwendete Laufwerk kann parallel auch noch als AMIGA-Laufwerk verwendet werden. Einfache Installation und Handhabung. **DM 59,-**

NEU: NoGURU (NOG)

NOG ist in der Lage, den Großteil der Systemabstürze (GURU) abzufangen und gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre wichtigen Daten zu retten. Er zeigt die Ursache an, entfernt das abgestürzte Programm mit den dazugehörigen Fenstern und Bildschirmen aus dem System. Danach können Sie in den meisten Fällen ungestört mit dem AMIGA weiterarbeiten. Ein Tool für alle Fälle. **DM 59,-**

NEU: ESPERANTOMAT II

Der Nachfolger des erfolgreichen Übersetzungsprogramms ESPERANTOMAT. Erheblich komfortabler und leistungsfähiger: vollautom. Textübersetzung, 20.000 Vokabeln Englisch-Deutsch, einfach erweiterbar, beliebig große Vokabeldateien, individuell erweiterbare Benutzerdateien, einfache Handhabung durch vollständige Mausunterstützung, deutsches Handbuch. **DM 79,-**

NEU: AMIGA TECHNICAL REFERENCE SERIES

Die offzielle AMIGA OS 2.0 Dokumentation von COMMODORE/Addison-Wesley. Das unverzichtbare Standardwerk für alle Programmierer unter dem Betriebssystem 2.0 (auch 1.3). AMIGA User Interface Style Guide (die offiziellen Richtlinien für die Gestaltung von Benutzeroberflächen) **DM 59.-**, Includes And Autodocs **DM 99.-**, Devices **DM 69.-**, Libraries **DM 99.-**, Hardware **DM 69.-**

Noch Fragen? Fordern Sie unseren Katalog an!



Eine Auswahl aus unserem Prospekt.

Alle Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise.

MAXON Computer GmbH
Schwalbacher Str. 52 • W-6236 Eschborn
Telefon (0 61 96) 48 18 11 • Fax (0 61 96) 4 18 85

MAXON computer

Layer wird von einem Rahmen umgeben, der sich verschieben und in alle Richtungen ausdehnen läßt. Wird nun ein solcher Rahmen verzerrt, hat dies auch Auswirkungen auf den Inhalt. Befindet sich darin eine ClipArt-Grafik, gibt es keine Probleme. ClipArts sind Vektorgrafiken, die sich jederzeit ohne Qualitätsverlust transponieren lassen. Bei einem IFF-Bild sieht das aber schon anders aus. Da kommt es ganz schnell zu unschönen Verzerrungen. Aus diesem Grund gibt es eine CONTROLLED RESIZING OPTION. Sie ermöglicht zum Beispiel eine proportional gleichmäßige Veränderung der Ausmaße, so daß keine Verzerrungen entstehen.

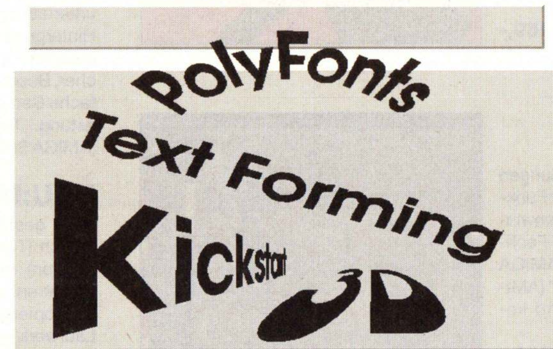
Jede Veränderung an einer Seite führt zu einer Neuberechnung, und die kostet Zeit. Auf einem normalen Standard-Amiga vergeht fast eine Ewigkeit, bis die Seite wieder neu aufgebaut ist. Das Handbuch empfiehlt deshalb, komplexe Bestandteile einer Seite auf mehrere Layers zu verteilen und erst am Schluß wieder zusammenzufügen. Denn die inaktiven Layers werden bei den Berechnungen nicht berücksichtigt, so daß der Aufbau einer Seite doch wesentlich schneller vonstatten geht.

Text-Layers

Zur Eingabe von Text können alle üblichen Amiga-Fonts verwendet werden, also auch Colorfonts. Die Farbauswahl kann frei aus einer Palette von 16 Farben erfolgen. Verschiedene Attribute, wie Outline, Shadow, Italic, Bold und Underlined, können das Erscheinungsbild des Textes begleiten. Um innerhalb eines Textes formale Schwerpunkte zu setzen, lassen sich über einen „Text Settings-Requester" verschiedene sogenannte Bullets auswählen. Bis zu 20 Bullet Charaktere können definiert werden. Font, Größe, Farbe und andere Eigenschaften lassen sich auswählen, um innerhalb eines Layers unterschiedliche Schwerpunkte zu setzen.

Die Ausrichtung des Textes ist ebenfalls möglich. Er kann linksbündig, rechtsbündig oder zentriert werden und läßt sich kopieren, ausschneiden, einfügen. Eine Import-Text-Funktion erlaubt das Laden von ASCII-Dateien.

Das nach dem Start von PM erscheinende Template stellt drei Text-Layers zur Verfügung. Es handelt sich um einen Titel-Layer, einen Subtitel-Layer und um einen Main-Text-Layer. Diese Anordnung erfüllt die besten Voraussetzungen für die meisten Anwendungen. Zusätzliche Layers können jederzeit und nach eigenen Gesichtspunkten hinzugefügt werden.



Mit den mitgelieferten Polyfonts lassen sich alle erdenklichen Manipulationen durchführen, ohne daß die Qualität dabei leidet.

Grafik-Layer mit 256 Farben

Der Grafik-Layer stellt ein komplettes objektorientiertes Malprogramm zur Verfügung. Dieser Layer besitzt vielfältige Funktionen zum Erzeugen von Vektorgrafiken. Die Palette der Werkzeuge reicht vom Selektieren und Kombinieren von Grafiken und PolyText, einer Art Vektor-Font, über die Standardfunktionen zum Zeichnen von Elypsen, Rechtecken, geraden Linien und Freihandfiguren. Wie schon erwähnt, enthält das Paket von PM eine große Auswahl von ClipArts im encapsulated Postscript(EPS)-Format. Damit ist eine hochwertige Ausgabe auf einem Print-Medium garantiert.

Ein wesentliches Merkmal des Grafik-Layers besteht darin, daß eine Farbpalette von 256 Farben, statt der 16 in HiRes, zur Verfügung steht. Aus den 16 Grundfarben werden durch Mischen zweier Farben mit Hilfe von Dithering-Techniken neue Farben erzeugt. Für besondere Effekte lassen sich auch noch transparente Farben verwenden. Die Farben der erweiterten Palette können wie die Grundfarben eingesetzt werden. Wird ein solches Bild per Postscript an ein entsprechendes Gerät ausgegeben, werden echte 16.7 Millionen Farben für allerbeste Qualität verwendet.

Edit-Funktionen wie im 3D-Programm

Im Paint Settings-Requester kann man den Objekten verschiedene Attribute zuordnen, wie Outline, Shadow oder Embossing. Embossing hat eine ähnliche Wirkung wie die Outline-Funktion. Nur werden zwei Farben verwendet, so daß sich das Objekt wie ein räumlicher Körper vom Hintergrund abhebt. Objekte können auch mit der Extrude-Funktion in die Tiefe gezogen werden, womit ebenfalls der Eindruck eines dreidimensionalen Körpers entsteht. Normalerweise werden Objekte nur mit einer Farbe gefüllt. Es ist aber auch möglich, sie mit einem Verlauf zwischen zwei beliebigen Farben füllen zu lassen. Viele weitere Parameter sind einstellbar, wie Linienstärke, Füllmuster, Polygonseiten, Polygonachse oder Verlaufsmuster. Die Polygoneintragungen ermöglichen die Erzeugung bestimmter Muster, zum Beispiel von Sternen, die das Programm dann automatisch generiert. Kleine, aber nützliche Helfer bilden das Vergrößerungsglas mit einstellbarer Zoom-In- und -Out-Größe, die Grid-Funktion und die Snapshot-Funktion. Sie speichert den aktuellen Stand der Dinge in einem Puffer ab und rekonstruiert das Bild, wenn die UNDO-Funktion betätigt wird.

Neben den Zeichenfunktionen existiert noch eine weitere Werkzeugleiste. Sie enthält nur Tools zum Editieren der Objekte. Objekte können resized, rotiert oder in einem perspektivischen Rahmen remapped werden. Dazu läßt sich ein Objekt beliebig dehnen und verzerren, sowohl auf 2D-, als auch auf 3D-Ebene. Interessante Ergebnisse entstehen mit der Funktion FIT TO A CIRCLE. Wird zum Beispiel Polytext mit dieser Funk-

Commodore® Ersatzteil Service

✖ Wir liefern für **Händler** und Privatanwender preiswert und prompt

✖ Rufen Sie uns an: (02331-43001) oder schreiben Sie uns:

CIK-Computertechnik GmbH
Berliner Straße 49b • D-5800 Hagen 7

TELEFAX: 02331-42499

CCS PD SERVICE

FISH KICKSTART FRANZ OASE AUGE SAAR RPD TIME CACTUS TAIFUN RMS ACS U.A.

ab DM 1,20

auf 3,5"2D Disk Stück 1,40 ab 25 Stück 1,20
24-Std.-Bestellannahme 04198-79890
KATALOG DISKETTE STÄNDIG AKTUELL
Kurzbeschreibung in Deutsch DM 5,–
kostenlose Aktualisierung der Katalogdisk

BEI SERIENABNAHME NUR 1,– JE DISKETTE

HARD & SOFTWARE-REPARATUR
3,5" LAUFWERK IN/EXTERN 159,– DM
SPEICHERERWEITERUNG 512 KB 84,– DM
3,5" DISK 2D DD NONAME 8,95 DM

oder INFO bei
CCS Computer Shop ohg
2000 Hamburg 62 · Langenhorner CH.670
Tel.: 040 - 527 64 04 · Fax: 040 - 527 89 73

Zum Glück noch rezeptfrei!



Wirkt nachhaltig gegen chronischen Ärger mit der Buchhaltung.

Wirkstoffe: 100.000e wohldosierter Bytes

Anwendungsgebiete:
Problemlose Einnahme-Überschuß-Rechnung (fibuMAN e + m) und Finanzbuchhaltung nach dem neuesten Bilanzrichtliniengesetz (fibuMAN f + m)

Nebenwirkungen:
exzellente Verträglichkeit mit:
fibuSTAT - graphische Betriebsanalyse
faktuMAN - modulares Business-System

Gegenanzeigen:
Verschwendungssucht, akute Aversionen gegen einfache und übersichtliche Buchhaltung

fibuMAN Programme gibt es schon ab DM 428,-
* unverbindliche Preisempfehlung Atari ST, Preise für fibuMAN MS-DOS® und Apple Macintosh® auf Anfrage

Testsieger in DATA WELT, 6/89
4 MS-DOS® Buchführungsprogramme im Prüfstand; davon 3 mit 8.23, 8.25, 8.65 Punkten (max. 10) fibuMAN mit der höchsten Punktzahl des Tests 9.35

fibuMAN begeistert Anwender wie Fachpresse! Nachzulesen in: ct 4/88, DATA WELT 3/88, 6/88, 5/89, 6/89, ST-COMPUTER 12/87, 12/88, 11/90, ST-MAGAZIN 4/88, 10/88, 1/91, ATARI SPECIAL 1/89, ATARI-MAGAZIN 8/88, ST-PRAXIS S/89, ST-VISION 3/89, PC-PLUS 5/89, Computer persönlich 9/90, 22/90, TOS 8/90

NEU
1ST fibuMAN
Die Einsteiger-Buchführung
DM 178,-

novoPLAN SOFTWARE GMBH
Hardtstraße 21 · 4784 Rüthen 3
Tel. (02952) 8080 + (0161) 2215791
Telefax (02952) 3236

Senden Sie mir für **fibuMAN** ○ INFO ○ **Demo mit Handbuch**
Ich arbeite mit dem System ○ MS-DOS ○ ATARI ○ Macintosh
Mein Name:
in Firma:
Straße/Nr.:
PLZ/Ort:

Demo mit Handbuch DM 65,-

AMIGA - PD DÜSSELDORF

ACS	Killroy
AGAtron	Midi-PD
AGFA	Mr. Kipper
Antares	OASE
Auge 4000	Porno
Austria	Public Proj.
Bavarian	Rainer Wolf
Best of PD	RHS
Cactus	RPD
Chemie	Schatztruhe
Demos & Intros	Scene-PD
Düssel PD	Taifun
Franz	T.B.A.G.
Fred Fish	Time
Get It	Time Spezial
Kickstart	u.a.

Jede 3,5"-Disk **1.60** mit Etikett

PD-Spezial-Workbench V1.3.3 mit PD-Extras-Diskette	29,95
KILLROY (Pornoserie), 53 Disketten, Slideshow + Animationen	80,—
Power Packer Professional V4.0a, deutsche Anleitung	39,90
Universal Dateiverwaltung: Superdat deluxe	29,—
Laufwerk 3,5", extern, abschaltbar, durchgeschl. Bus	149,—
Speichererweiterung A500, 512 KB, Uhr, abschaltbar	69,—
Speichererweiterung, 1 MB für A500 plus	148,—

Katalogdisketten-Set .... 3,—
Im Einzelversand: .... Vk 5,— ..... NN 10,—
Porto + Verpackung: Vorkasse 6,— Nachnahme 8,—

PD-Service W. Erler
Konradstraße 16 (Ladenlokal) ☎ **02 11/22 49 81**
W-4000 Düsseldorf-Eller **BTX: +ERLER#**

GABI'S PD KISTCHEN

PD PD

ca. 50 000 Programme

für Amiga (ab 2,– DM)
PC/AT (ab 3,– DM)
5 Katalogdisks Amiga 15,– DM
1 Katalogdisk PC/AT 2,50 DM

Außerdem kommerzielle Software, Hardware & Zubehör zu günstigen Preisen
Info bei

Gabi's PD Kistchen
Bahnhofstraße 26
3180 Wolfsburg 12
BTX + Tel. 0 53 626 20 72
Fax 0 53 62/6 46 82

DataPanel mit Az und Fish-Übersicht 1-500

DataPanel - mausgesteuerte Benutzeroberfläche zur einfachsten Verwaltung von tabellarisch angeordneten ASCII-Dateien. DataPanel bietet Vorteile, die eine Dateiverwaltung für Daten, die meist nur sortiert, gemischt und eventuell gedruckt werden, nicht bieten kann. Einige Merkmale:

- schnellstes Sortieren, frei wählbar nach allen Spalten, aufsteigend oder absteigend, mit Erkennung von Groß-/Kleinschrift oder ohne - so, wie Sie es wollen
- einfaches und schnelles Mischen vorsortierter Dateien
- zusammenbinden verschiedener Dateien gleichen Aufbaues auf Mausklick
- drucken der Daten mit unkompliziert einstellbarem (Abheft-)Rand
- anzeigen der Daten mit einem beliebigen Textanzeiger Ihrer Wahl
- ändern der Daten mit einem beliebigen Editor Ihrer Wahl
- bis zu acht freidefinierbare Spalten, mit beliebigem Namen, Spaltenangaben von Position bis Position oder nur die Spaltenbreite
- ein komfortabler File-Requester unterstützt Sie bei der Suche nach Dateien, oder Sie tippen nur den Namen ein
- bis zu acht - gleichzeitig sichtbare - Eingabedateien (mit Pfaden natürlich) für Mischen und Zusammenbinden
- Voreinstellungen für bis zu acht verschiedene Dateiaufbauten sind speicherbar und stehen ohne komplizierten Aufruf sofort zur Verfügung
- austauschen von Ein- und Ausgabedatei nur durch Mausklick
- alles immer sofort im Überblick
- gedruckte Anleitung und Online-Hilfe zur schnellen Information
- der mitgelieferte Editor verfügt über eine schnelle Wortsuche (Shortcut: <Amiga rechts>/<F>)
- für Ihre ersten Schritte wird DataPanel fertig konfiguriert mit einer Übersicht der Fish-Disks 1-500 ausgeliefert
- überzeugen Sie sich selbst, wie einfach Daten zu verwalten sind
- last, but not least: Iconify-Funktion

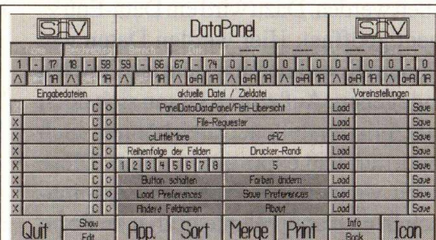
© Diese Version von DataPanel unterliegt dem Copyright des Schneider Verlages. Das Programm wurde in Modula-2 (M2Amiga + *MasterPieces*) geschrieben und liegt in Versionen für die Prozessoren 68000, 68020 und 68030/68882 bei.

Bestellnummer 9103

DM 24,90

Amiga-Panel-Serie

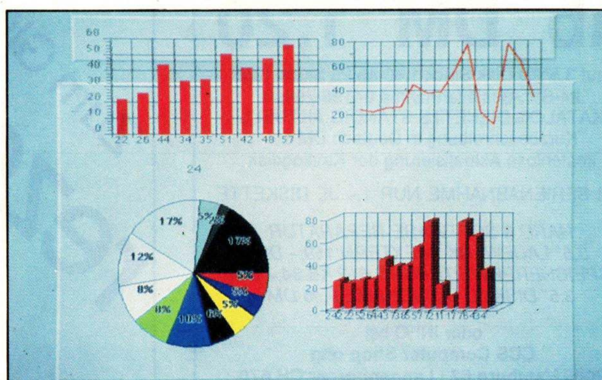
DataPanel
mit Az-Editor
und Fish-Übersicht 1-500



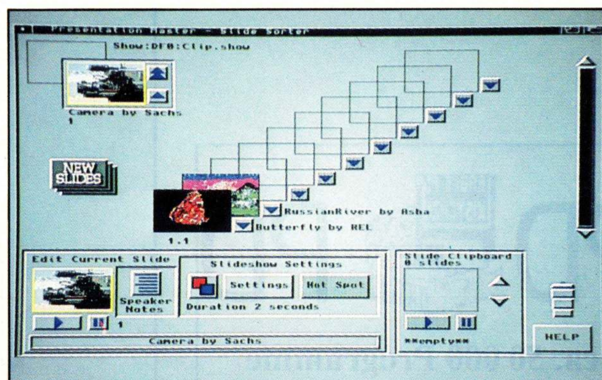
DataPanel - einfachste Handhabung von tabellarischen ASCII-Dateien, voll mausgesteuert. Als 'Testdaten' ist eine Übersicht der ***Fish-Disks 1-500*** beigefügt. Zum Editieren der Daten ist der Editor ***Az*** ebenfalls enthalten. Für beide Programme liegt eine **ausführliche, gedruckte Anleitung** bei.
Für AmigaDOS 1.3 und 2.0. Inklusive Installationsprogramm!

Schneider Verlag
Am Weinberg 46
W-8301 Arth
✆ 08704/1597 ❖ Fax: 08704/1598





Der eingebaute Chart Generator setzt trockene Zahlen automatisch in ansprechende Business Grafiken um. Hier eine kleine Auswahl der angebotenen Muster.



Im Slide Sorter können dann die einzelnen Bilder und Animationen zu einer interaktiven Slideshow verknüpft werden.

tion bearbeitet, erscheint der Text in Kreisform. Aber auch andere Objekte können dadurch zu außergewöhnlichen Gebilden umgeformt werden. Alle erdenklichen Manipulationen, wie man sie auch von guten 3D-Programmen kennt, sind möglich: Punkteditierung, Erzeugung von Bezierkurven, Objekt Arrangement (hier können verschiedene Teile eines Objektes sortiert oder mit Hilfe einer Morph-Funktion zu einem neuen Objekt umgewandelt werden), Group und Un-Group, Combine und Burst, Cut und Paste, Fill, Outline, Back und Front, hierarchische Gliederung und einiges mehr ist möglich.

Polytext

Im Paket PM sind genau 12 Polyfonts enthalten. Das sind Vektor-Fonts, die sich viel flexibeler als Standard-Amiga-Fonts einsetzen lassen. Vektor-Fonts anderer Anbieter lassen sich ebenfalls verwenden. Der Vorteil dieser speziellen Polyfonts ist darin begründet, daß sie sich wie Grafiken bearbeiten lassen. Sie können in der Größe und Ausrichtungen beliebig verändert werden und passen sich jeder Veränderung immer optimal an. Zum Erzeugen von Polytext muß erst einmal im Create-Menü der entsprechende Menüpunkt aktiviert werden. Danach öffnet sich ein Requester, der die Eingabe des Textes und die Angabe verschiedener Attribute erlaubt. Ein auf diese Weise erzeugter Text kann genauso und mit den gleichen Edit-Tools bearbeitet werden, wie es bei Grafiken auch möglich ist.

Business-Grafik

Von der Edit-Tools-Werkzeugleiste gelangt man über ein Gadget zum Chart-Toolkit. Hiermit ist es möglich, Business-Charts automatisch erstellen zu lassen. Zuerst einmal müssen die Daten eingegeben werden. Dazu wird ein Data-Entry-Sheet geöffnet. Hier werden Daten wie in einem Koordinatensystem tabellarisch eingegeben. Außerdem lassen sich noch Titelzeilen erstellen. Daten können auch importiert und exportiert werden. Diese Daten wandelt das Programm automatisch in eine äquivalente grafische Form um. Dabei hat der Benutzer die Auswahl aus verschiedenen Grundformen. Horizontale oder vertikale wachsende oder fließende Balken, Standard Side-by-Side, Stacked, Proportional Stacked, Point-to-Point, Curve Fitting und Pie Charts (Kuchenform) stehen zur Verfügung.

Slide Show

Nachdem nun mit den umfangreichen Gestaltungsmitteln entsprechende Seiten, oder besser gesagt Slides, erzeugt wurden, gibt es verschiedene Möglichkeiten, diese zu präsentieren. Die Amiga-typischste Möglichkeit besteht darin, die Slides in einer Slide-Show zu verknüpfen. Dies geschieht im Slide-Sorter. Dort können beliebige IFF-Bilder oder Animationen geladen werden. Slides, die der Anwender selbst mit PM erstellt hat, lassen sich direkt vom Programm übernehmen. Das heißt, beim Wechseln von der Slide-Gestaltungsseite zum Slide-Sorter wird das aktuelle Bild automatisch übernommen. Dabei ist es möglich, auch an mehreren Slides gleichzeitig zu arbeiten und sie im Slide-Sorter zu arrangieren. Der Slide-Sorter stellt jedes geladene Bild in miniaturisierter Form auf dem Bildschirm hintereinander dar. Die Bilder werden sozusagen gestapelt, aber so versetzt, daß man alle erkennen kann. Und obwohl die Bilder in Briefmarkengröße auf dem Bildschirm erscheinen, läßt sich das Motiv doch noch sehr gut erkennen. Geladen werden können IFF-Bilder und Animationen in allen gängigen Auflösungen und Farben, also auch in HAM. Normalerweise paßt sich das Programm an die Farbpalette des geladenen Bildes an. Es ist aber auch umgekehrt möglich. Zum Abspielen von Animationen lassen sich die Geschwindigkeit, die Wiederholungen sowie die Standdauer des letzten Frames definieren. Neue Slides werden ganz einfach durch Anklicken des Gadgets NEW SLIDES erzeugt. Diese Funktion stellt erst einmal ein leeres Feld im Stapel der Slides bereit. Wird dieses angeklickt, kann man irgendeine Slide-Typ laden. Die Slides können beliebig angeordnet werden. Man kann Slides löschen, kopieren oder einfach mit der Maus an eine neue Position setzen. Ein Clipboard-Bereich hält eine beliebige Anzahl von Slides in Reserve bereit. Zum Abspielen der Slideshow genügt ein Mausklick auf den Play-Button. Die Standzeit und ein Überblendeffekt sind frei einstellbar. Bei den

Überblendeffekten handelt es sich um typische Muster. Alle möglichen Wipe-, Scroll- und Blockblenden sind vorhanden. Die Dauer des Effektes ist ebenfalls regelbar.

Für die Weitergabe einer Show steht ein Player-Programm zur Verfügung. Zuvor muß die Show aber erst mit der Vulcanize-Funktion in eine entsprechende Form gebracht werden, die das Abspielen mit dem Player ohne Hauptprogramm ermöglicht. Der Vulcanize-Prozeß packt alle Daten und Bilder zusammen auf einen Datenträger. Solche selbständig ablaufenden Slide-Shows können auf jedem Amiga abgespielt werden. Die Weitergabe einer solchen Show ist ohne weitere Auflagen und Lizenzen möglich.

Postscript-Ausgabe

PM erlaubt neben der üblichen Druckausgabe auf einem Matrixdrucker mit den entsprechenden Optionen noch die Ausgabe per Postscript auf einen Laserprinter oder einem anderen entsprechenden hochwertigen Medium. Dadurch lassen sich ausgezeichnete Ergebnisse erzielen, die auch professionellen Anwendungen gerecht werden. Hier machen sich dann auch erst die besonderen Eigenschaften des Programmes, wie interne 24-Bit-Farbtiefe oder die Verwendung von Polyfonts und ClipArts, bemerkbar. Eine Besonderheit der Postscript-Ausgabe besteht darin, nicht nur einzelne Slides ausgeben zu können. Mehrere Slides lassen sich zusammenfassen und nach einem bestimmten Schema ausgeben. Man kann ein Bild pro Seite mit einem beliebigen Kommentar, der sich jedem Bild zuordnen läßt, ausgeben, oder auch mehrere Bilder auf einer Seite anordnen, so daß man eine Art Storyboard erhält.

Fazit

Presentation Master besitzt noch viele weitere nützliche Details und Funktionen, die die kreative Arbeit mit dem Programm auf einfache und logische Weise ermöglichen. Sicher liegt die besondere Stärke des Programmes in seiner Vielseitigkeit. Trotzdem machen alle Programm-Module auch einen ausgereiften Eindruck, so daß man sie ohne weiteres mit entsprechenden Einzelprogrammen gleichsetzen kann. Die Vielfalt der Funktionen erfordert allerdings eine nicht unerhebliche Einarbeitungszeit. Das englischsprachige Handbuch erklärt zwar sehr detailliert den Umgang mit dem Programm, könnte aber noch klarer und einfacher gegliedert sein. Optimal wäre natürlich eine deutsche Anleitung. Doch der anvisierte Anwenderkreis von Presentation Master sollte eigentlich schnell mit Programm und Handbuch zurechtkommen.

Voraussetzung für vernünftiges Arbeiten ist aber ein Amiga, der mit Festplatte und viel Speicher ausgestattet ist. Ein schnellerer Prozessor ist ebenfalls ratsam. Dann funktioniert PM wirklich ausgezeichnet und zuverlässig. Probleme gab es nur mit dem alten Kickstart 1.3. Bei bestimmten Funktionen stürzte das Programm ab. Unter Version 2.0 gab es keinerlei Probleme. PM ist ein wirklich vielseitiges Programm mit sehr guten Leistungen, das eigentlich keine Wünsche offen läßt. Alles, was den Bereich visuelle Kommunikation betrifft, läßt sich einfach und in sehr guter Qualität realisieren. PM ist damit das Programm für Business People.

Presentation Master

DTV- und DTP-Programm

+ vielfältige, ausgereifte Funktionen
+ Polyfonts
+ Vektormalprogramm integriert
+ Chart-Generator integriert
+ Slide-Show-Generator
+ mehrere Ausgabemöglichkeiten, auch Postscript
+ brauchbare Sammlung von ClipArts und Hintergründen

- englischsprachiges Handbuch
- auf Standard-Amigas etwas langsam
- hoher Speicherbedarf
- Probleme mit Kickstart 1.3

Anbieter:
ESD
Postfach 3128
5276 Wiehl 3
Tel. 02262-6441

Preis: 499,- DM

KICK START WERTUNG **2**

COMMODORE AMIGA 500
öS 5.490.--
COMMODORE AMIGA 2000
öS 9.890.--
COMMODORE AMIGA 3000-25-50
S 39.990.--
COMMODORE A 590 Festplatte
öS 5.490.--
GVP 52 MB HD Amiga 2000
öS 7.880.--
COMMODORE FLICKER FIXER
öS 3.980.--
Alle Preise inkl. Mwst.

COMMODORE AMIGA CENTER by m.a.r
Karlsplatz 1
A-1010 Wien
Tel.: 505 74 44 Fax: 505 82 67
Weldengasse 41
A-1100 Wien
Tel.: 62 15 35 Fax: 604 84 24

512 kB SPEICHER-ERWEITERUNG
mit Uhr für A500
öS 690.--
AMIGA 500 PLUS
öS 6.990.--
HANDY SCANNER
öS 3.990.--
GENLOCK f. A2000
öS 1.290.--
PUBLIC DOMAIN
über 15.000 Programme lagernd - Katalogdisketten 4 Stück
öS 90.--

MVC Musik Video Computer
Public-Domain-Dschungel? Nicht bei uns!!!

Fordern Sie unsere neuen Katalogdisketten an (DM 5,— in Briefmarken).
Alle Beschreibungen in Deutsch!!!
Alle gängigen Serien auf Lager! Natürlich topaktuell!
Und jetzt der Hammer: Jede 3,5"-Disk. nur DM 1,90
Jede 5 1/4"-Disk. nur DM 1,20
Sonderserien plus DM 0,60
Versandkosten = normale Postgebühren; keine zusätzlichen Kosten
Wir liefern Ihren Auftrag spätestens 1 Tag nach Eingang aus!!!
Daß wir nur mit Verify kopieren, ist für uns selbstverständlich!
Testen Sie uns doch einfach!!!

MVC Musik Video Computer .— Alles für und mit AMIGA
Rottmannstr. 58 · 4730 Ahlen · Telefon/BTX 0 23 82/6 11 88
Telefax 0 23 82/6 54 03



*Liebe Leser,
in dieser Rubrik werden wir in regelmäßigen Abständen die aktuellen Clubadressen veröffentlichen. Clubs stehen den Mitgliedern mit Rat und Tat zur Seite und natürlich lernt man hier viele AMIGA-Fans kennen. Besonders Anfänger werden dies zu schätzen wissen. Und wer weiß, vielleicht ist der langgesuchte Club ganz in Ihrer Nähe.*

*Liebe Clubs,
wenn Ihr noch nicht in dieser Clubübersicht steht, dann schreibt uns am besten gleich ein paar Zeilen über Euch und Eure Aktivitäten. Wir werden es dann schon in einer der nächsten Ausgaben veröffentlichen.
Bis dann,
Eure KICKSTART-Redaktion*

Postleitzahlgebiet 2

PD2000 + DIE MAGAZIN

Dirk Timmermann
Postfach 1209
2833 Harpstedt

Gründungsjahr: 1990
Mitglieder: 56
Clubbeitrag: 5,- DM
Clubzeitschrift: DIE MAGAZIN
Computertypen: alle Amiga

Clubinfo:
Das Ziel ist, die Anwender von Raubkopien abzubringen. Vorhandene Leistungen:
PD-Pool, Programmiertips, eigene Serie, viel Sound, viel Grafik, Kontakte über DMag schließen uvam.
Bitte immer frankierten Rückumschlag mitschicken. Antwort 100%!

Power Amiga Club

z.H. Rainer Theuerkorn
Rostocker Schüler- und Freizeitzentrum
Kuphalstr. 77
O-2510 Rostock 5
Tel: 82926

Gründungsjahr: 1991
Mitglieder: 22
Clubbeitrag: 30,- DM halbjährlich
Computertypen: Amiga, C64, (PC)

Clubinfo:
Einsteigerhilfen, Workshops, Assemblerkurs, Basickurs, Kaufberatung

Postleitzahlgebiet 3

Amiga-Star-Club

Marco Schnellbächer
Holger Wegst
Marburger Str. 43
3555 Fronhausen/Lahn
Tel: 06426-6989 od 7106

Gründungsjahr: 1991
Mitglieder: 15
Clubbeitrag: 5,- DM
Clubzeitschrift: alle 3 Monate
Computertypen: alle Amiga

Clubinfo:
monatliche PD-Disk, Messebesuche, Clubtreffen, PD-Copyparties, Wettbewerbe, Hilfen, Tips&Tricks, Amiga-User weg von Raukopien zu PD führen

Postleitzahlgebiet 4

Amiga User Club Herten (A.U.C.H.)

Klaus Sauer
Kirchstr. 10
4352 Herten
Tel: 02366-32330 (Montag 19.00-21.00)

Gründungsjahr: 1989
Anzahl der Mitglieder: 45
Clubeitrag: 4,- DM
Clubzeitschrift: PD-Magazin Reflector (2 Disketten)
Computertypen: alle Amiga-Typen

Clubinfo:
Workshops (PageStream, Reflections, Einsteiger-Kurs), bundesweiter Reflections-User-Club, Mailbox „Hammerbox" 02366-88082; Tobias Richter ist Ehrenmitglied; Gute Kontakte zu Händlern, Info gegen frankierten Rückumschlag, Reflector gegen 2 Leerdisks und Rückporto (1,70 DM)

Extrem - der bessere Club

Stefan Hüls
Dinxperloer Str. 87
4290 Bocholt
Tel: 02871-42766
Fax: 02871-6900
Hotline:
15-21 Uhr 02874-3570 (Karsten)

Mitglieder: 800
Clubbeitrag: 5,- DM/Monat
Computertypen: Amiga, C64, C128, PC, Atari ST, CDTV und Spielkonsolen

Clubinfo:
verbilligter Einkauf von Leerdisketten Etiketten, Farbänder etc., Wettbewerbe, Clubzeitschrift, kostenlose Kleinanzeigen, Tips&Tricks-Archiv, Spiellösungen, Programmierhilfen, Einsteigerhilfe, neue PD-Soft, Softwareentwicklung, Erfahrungsaustausch, Hotlines, monatliches Clubtreffen mit 200 int. Besuchern, Reparaturhilfen, Mailbox geplant
Infos gegen Systemangabe und 3,- DM Rückporto!

Haranni-Amiga-Club

Wolfgang Wertenbruch
Sonnenscheinstr. 1
4690 Herne 1

Gründungsjahr: 1991
Mitglieder: 14
Clubbeitrag: 5,- DM/Monat
Clubzeitschrift: Haranni Disk Magazin
Computertypen: alle Amiga

Clubinfo:
clubeigener PD-Pool, Ausdruckservice, Anfängerbetreuung, Kurse, Disk-Magazin, PD-Serie (geplant), Kaufberatung, Erfahrungsaustausch, Sammelbestellungen, Förderung des PD-Gedankens.

Power-World-Club

J.D. Mallander
Knufstr. 28
4290 Bocholt
Tel: 02871-185115

Gründungsjahr: 1991
Mitglieder: 66
Clubbeitrag: 5-20 DM/Monat je nach Leistungen
Computertypen: Amiga & C64

Clubinfo:
Aktionen/Leistungen: Amiga/C64-PD-Archiv, monatliche Softwarelieferung von 2-10 Disketten & News, eigene PD-Serien, Digi-Service, PD-Spiele, Wettbewerbe und Software-Tauschbörsen



The Advanced Amiga User

c/o Andreas Kunz
Hornhof 37
4330 Mülheim/Ruhr 1

Gründungsjahr: 1991
Mitglieder: 71
Clubzeitschrift: „Amiga Tribune"-Diskmag
Computertypen: Amiga

Clubinfo:
Der Schwerpunkt liegt auf dem Diskmag „AT", das immer noch aktive Leute sucht; Video- und Audi-Digiservice, Scanner-Service, Demos, PD-Pool, Hilfen, kostenlose Membercard, Expertenforum, Clubtreffen im näheren Umkreis.
Mailbox geplant

The Cleveland Bit-Riders

Wilhelm van Beek
Schmelenheide 30
4194 Bedburg-Hau
Tel: 02821-69917

Gründungsjahr: 1990
Mitglieder: 21
Aufnahmegebühr: 5,- DM
Clubbeitrag: 5,- DM/Monat
Clubzeitschrift: BasePage pro Quartal
Computertypen: Amiga, Atari ST, PC

Clubinfo:
Kontakte, Informations- und Erfahrungsaustausch, wöchentliche Clubtreffen, Einsteigerhilfen, Beratung, Unterstützung und Förderung des PD-Gedankens, Bildung einer umfangreichen PD-Bibliothek, Planung einer PD-Copybörse

Postleitzahlgebiet 5

A&M Computerclub

Alain Declercq
Linder Mauspfad 97
5000 Köln 90

Marcel Würzburg
Am Burgerwald 6
7600 Offenburg

Gründungsjahr: 1991
Mitglieder: Abo 15, sonstige 50-100
Clubbeitrag: 20,- DM/Jahr für Diskmagazine
Clubzeitschrift: A&M-Info
Computertypen: Amiga

Clubinfo:
Amos, Blitz-Basic, Grafik, Animationen, Hardware, PD-Übersetzungen, Tips&Tricks, eigene PD-Serie, günstige Händler-Angebote, Scanner, evtl. Digi-Service.
Partnerschaften mit anderen Clubs. Hilfeleistungen so billig wie möglich für Mitglieder; meist reicht Rückporto.

IG A1000

Interessengemeinschaft für den Amiga 1000
c/o Jörg Herz
Nordstr. 13
5432 Wirges
Tel: 02602-6390

Gründungsjahr: 1991
Mitglieder: 35
Clubbeitrag: 15,- DM/Jahr
Clubzeitschrift: Disk-Magazin „1000er", monatlich
Computertypen: nur Amiga 1000

Clubinfo:
Ziel der Interessengemeinschaft ist der Austausch von Informationen, Tips, Tricks, Hardware-Basteleien und Know-How zum A1000 und zum Sidecar. Dabei geht es u.a. darum, den 1000er auf dem aktuellen technischen Stand zu halten. Der Club ist sowohl für Einsteiger als auch für Freaks geeignet, da ein umfangreicher Informationsaustausch zwischen allen Mitgliedern erwünscht ist. In unregelmäßigen Abständen wird es Aktionen wie Hardware-Sammelbestellungen geben. Die clubeigene PD-Serie „1000erPD" nimmt Beiträge der Mitglieder sowie spezielle Hilfsprogramme für den Amiga 1000 auf.
DEFCON-Box: 0231-635692 (A1000-Infoboard). Hier kann auch monatlich das neueste Disk-Magazin downgeloaded werden.

Club No. 1

Michael Klessinger
Feldstr. 26
5630 Remscheid 11
02191-590832 (18-19 Uhr)

Gründungsjahr: 1991
Mitglieder: 80
Clubbeitrag: keiner
Clubzeitschrift: Clubnews
Computertypen: alle Computer- und Konsolensysteme

Clubinfo:
PD-Pool, PD-Abo, Tauschbörse für Hard- & Software, Einkaufshilfen und Händlerrabatte, Tips und Tricks zu Spielen, Demo-Abo, Erfahrungsaustausch.
Kontakte zu T.u.C Stolberg, T.C.P. Übersee und Super Mario Game Boy Fan Club Berlin

The ultimate Computerclub (T.u.C.)

Martin Hammers
(Public Relations)
Am Kleekamp 33
5180 Eschweiler

Gründungsjahr: 1989
Mitglieder: 260
Aufnahmegebühr: 15,- DM (europ. Ausland 18,- DM)
Clubbeitrag: keiner
Clubzeitschrift: Power-Brei alle 2 Monate

Clubinfo:
Der Club bietet seinen Mitgliedern folgende Leistungen:
- topaktuelle PD-Software
- ein großes PD-Angebot zu fairen Preisen
- Alle PD-Disketten sind auf Fehler und Viren getestet!
- Clubzeitschrift mit kostenloser Inseratmöglichkeit uvm.
- Abonnementmöglichkeiten von Serien und Clubzeitschrift
- kostenloser Erfahrungsaustausch mit Gleichgesinnten
- Katalogdisketten, auf denen PD-Software ausführlich und komplett in Deutsch dokumentiert ist
- eigene exklusive PD-Serien, z.B. Demonia
- Digitalisierservice (Video & Audio)
- Einkaufsvorteile bei zahlreichen Händlern
- eigene Mailbox „Century" (02403-52640, 2400-14.4bps, 24h online)
- Partnerschaften mit
A&M Computerclub Köln
Amiga Computerclub Oberhofen
Macro Computerclub Köln

Postleitzahlgebiet 6

APD-Club

Christian Benner
Obere Hauptstr. 14
6791 Lambsborn
Tel: 06372/6410

Gründungsjahr: 1989
Mitglieder: 519
Clubbeitrag: 48,- DM/Jahr
Clubzeitschrift: APD-Disk Magazin
Computertypen: Amiga

Clubinfo:
Übersetzungen von englischen Anleitungen
Musik & Grafik
APD-Clubmailbox 06372-7173, 300-14400 Baud

DAUG

Deutsche AMOS User Gruppe
Carsten Bernhard
Asternweg 4
6229 Walluf

Gründungsjahr: 1991
Mitglieder: 60
Aufnahmegebühr: 10,- DM
Clubbeitrag: 10,- DM/Jahr
Clubzeitschrift: DAUG News auf Diskette
Computertypen: Amiga

Clubinfo:
Die DAUG beschäftigt sich mit der Programmiersprache AMOS auf dem Amiga. Sie ist als Interessenvertretung der deutschsprachigen AMOS-Anwender gedacht.
- eigene PD-Serien (AmBosS, DAUG, Musik-Sammlungen)
- Erfahrungsaustausch der Programmierer
- Vermarktungsservice
- Einsteigerhilfe (Hotline)
- Rabatte bei vielen Amiga-Händlern
- Vertretung der Interessen gegenüber Mandarin/Europress-Software



Saarbrücker Amiga User Group e.V. (SAUG)

c/o Gerhard Seitz (1. Vorsitzender)
Mainzer Str. 147
6600 Saarbrücken
Tel: 0681-65596

Gründungsjahr: 1987
Mitglieder: ca. 100 (55 aktive)
Clubbeitrag: 3,- DM/Monat für Schüler, Azubis, Rentner; andere 5,- DM
Clubzeitschrift: keine, PD-Serie SaarAG
Computertypen: alle Amiga, andere Systeme willkommen

Clubinfo:
Ziele: Erfahrungsaustausch, Hilfen, Ausbau der eigenen PD-Serie, DFÜ
Leistungen: PD-Pool fast aller Serien, eigene SaarAG PD-Serie, eigener Clubrechner, gegenseitige Hilfe bei Shell-, DOS-, und Programmierproblemen, Übersetzungen, PD-Tauschbörse, gemeinsame Messefahrten, Sammelbestellungen, Einsteigerhilfen, Kurse, Programmierwettbewerbe für FD- und Shareware-Programmierer, eigene Börse einmal jährlich „AmigaBIT"
Mailbox SaarAG Tel: 0681-64621, 300-14400 Baud, 24h

WB PD-Computer Club

Postfach 1209
6707 Schifferstadt
Tel: 06235-1070
Gründungsjahr: 1989

Mitglieder: ca. 200
Clubbeitrag: 60,- DM/Jahr
Clubzeitschrift: auf Disk
Computertypen: Amiga, Atari, MS-DOS, C64

Clubinfo:
- gegen Raubkopien und für das Verbreiten von PD-Programmen (PD-Disk kostet nur 1,30)
- Testen von PD-Progr. und Besprechungen
- regelmäßiges Clubtreffen
- Einsteigerhilfen und gegenseitiges Informieren
- Vorführen von neuen Disketten

Postleitzahlgebiet 7

Amiga-User-Group Ravensburg e.V.

Jürgen Schubert
Lilienstr. 19
7981 Berg
Tel: 0751-49594

Gründungsjahr: 1987
Mitglieder: 20
Clubbeitrag: Schüler 3,- DM, Studenten, Azubis, Wpfl. 5,- DM, Erwachsene 10,- DM/Monat
Computertypen: Amiga

Clubinfo:
Ziele:
Beratung und Unterstützung bei Hard- und Softwareproblemen, gemeinsame Weiterbildung
Aktivitäten:
wöchentliche Mitgliedertreffen (Fr. 19.00) im eigenen Clubraum, zwei miteinander vernetzte Mailboxen mit eigenen Clubbrettern, Kursangebot je nach Bedarf
Kontakte zu PC- und Atari-Clubs in Oberschwaben.

Amiga-Programmier-Club

Tim Schumacher
Schönbergstr. 5
7801 Wittnau
Tel: 0761-402941

Gründungsjahr: 1991
Mitglieder: 12
Clubbeitrag: auf Rückportobasis
Clubzeitschrift: alle 3 Monate Clubdisk
Computertypen: Amiga

Clubinfo:
Unterstützung des Programmierens auf dem Amiga durch Programmierhilfen, Tips, Wettbewerbe und Ideenaustausch

United Amiga Specialists

Harald Glock
Schickhardtstr. 33
7148 Remseck 1
Tel: 07146-20131

Gründungsjahr: 1991
Mitglieder: 10
Aufnahmegebühr: 10,- DM
Clubbeitrag: 5,- DM
Clubzeitschrift: Diskmagazin alle 2 Monate
Computertypen: alle Amiga

Clubinfo:
Informationsaustausch der Mitglieder wird über das Diskmagazin angestrebt. Das Magazin bietet außerdem: Spieletests, Rollenspielecke, Tips und Tricks, Kleinanzeigen. Mitglieder können PD zu einem günstigen Preis erhalten.

Postleitzahlgebiet 8

Amiga-User-Club Gauting

Georg Christen
Baierplatz 2
8035 Stockdorf
Tel: 089-857 4881 (abends)

Gründungsjahr: 1989
Mitglieder: 30
Aufnahmegebühr: 10,- DM
Clubbeitrag: 144,- Erwachsene; 84,- Schüler; 66,- Jugendliche; 60,- Kinder
Clubzeitschrift: Beiträge in den TSV-Nachrichten; 4x pro Jahr kostenlos
Computertypen: Amiga

Clubinfo:
Der Amiga-User-Club Gauting ist eine Unterabteilung dess TSV Gauting e.V. und hat daher mehrere große Räume sowie die Infrastruktur eines großen Vereins zur Verfügung. Das Programm ist wie folgt:
Beantwortung von Fragen (Einsteiger und Fortgeschrittene), Schulungen und Kurse (C, Assembler, Einsteiger, ARexx, TeX), Programmiergruppen, PD-Sammlung (über 500 Disks), eigener Clubrechner A2000.

Amiga Power

c/o Markus Wotruba
Kaiser-Friedrich-Allee 30
8400 Regensburg 1

Gründungsjahr: 1991
Mitglieder: 51
Aufnahmegebühr: 2,50 DM
Clubzeitschrift: Work'n'Fun
Computertypen: Amiga, CDTV

Clubinfo:
DPaint Hotline, 24h Hardware Hotline, PD-Serie B.A.P., PD-Pool, Preisvorteile auf Hard- und Software, günstige PD, Leerdisketten, Ausdruckservice, gute Kontakte, Tips& Tricks, viele Partnerclubs (weitere gesucht), einige verbilligte Dienstleistungen; Info gegen Rückporto

ACC Amiga Club Coburg e.V.

Postfach 1112
8630 Coburg

Gründungsjahr: 1987
Mitglieder: 65
Clubbeitrag: 60,- DM/Jahr
Clubzeitung: alle 2 Monate auf Disk
Computertypen: Amiga

Clubinfo:
Schulungen und Einsteigerkurse auf dem Clubrechner. Clubzeitung mit Problemlösungen, Sound und Animationen, Neuheiten und Programmen. PD-Abos von Fish & Time. Händlerrabatte bei Sammelbestellungen. Wöchentliche Treffen am Samstag. Einmal im Jahr werden die Coburger Amiga-Tage organisiert. Hauptziel ist, unerfahrenen Amiga-Besitzern weiterzuhelfen.

APC+TCP

Postfach 1308
8210 Prien
Hotline: Sonntags 19-22 Uhr
08642-6279

Gründungsjahr: 1991
Mitglieder: 89
Clubbeitrag: keiner
Clubzeitschrift: AmigaFire
Computertypen: alle Amiga

Clubinfo:
- extrem verbilligte Soft- und Hardware
- Kontakte-Datenbank
- riesiger PD-Pool mit über 4700 Disks. Preise: 1,- DM (3.5"), 0,70 DM (5.25") und eigene Serien
- Clubmagazin AmigaFire mit aktuellen Infos, Kursen, Kontakte-Datenbank Tests, Lösungswegen, Cheats, heißen Diskussionen, Leserbriefen uvm.
- Programmierervermittlung



- kostenlose Hilfe bei Problemen aller Art
- Verbraucherschutz
- Unterstützung von Programmierer(inne)n
- aktuelle Infos, Messefahrten, PD-Parties
- Demoversionen von kommerziellen Games, Anwendungen usw.
- eigene Shareware-Serie: Programmierer bitte Infos anfordern!

APC - Archimedes & Amiga Power-Club

c/o Michael Reiserer
Aichet 8
8201 Schonstett

Gründungsjahr: 1991
Mitglieder: 60
Clubbeitrag: keiner
Clubzeitschrift: Diskmagazin „AmigaFire", 6wöchentlich
Computer: alle Amiga und CDTV

Clubinfo:
Der Amiga Power Club ist für alle Amiga-User gedacht, die sich aktiv in der PD-Szene betätigen, oder sich nur mal über PD informieren wollen. Dazu arbeiten wir mit einem PD-Händler zusammen, der unseren Mitgliedern alle gängigen PD-Serien zum Leerdiskettenpreis anbietet. Wir geben auch 3 FD-Serien heraus. Ein weiterer Schwerpunkt ist unser Diskettenmagazin AmigaFire, das exklusiv mit der deutschen Version von Magnetic Pages erstellt wird (erhältlich gegen Leerdisk & Rückporto). Weitere Informationen gegen Rückporto.
Ein Archimedes-Club mit den gleichen Leistungen wird gerade aufgebaut!

Computerclub Schweinfurt „Good Byte" e.V.

Prof. Dr. Herbert Wiener
Arnsbergstr. 17
8720 Schweinfurt

Gründungsjahr: 1987
Mitglieder: über 100
Clubbeitrag: 60,- DM/Jahr
Computertypen: Amiga, Atari, C64/C128, PC

Clubinfo:
Erfahrungsaustausch zwischen Anfängern, Fortgeschrittenen und Profis. Kurse zu Hard- und Software. Großer PD-Pool für alle Systeme. Wöchentliches Treffen der einzelnen Gemeinschaften in den clubeigenen Vereinsräumen im alten Stadtbahnhof in Schweinfurt.

HEC Computerclub

z.H. Michael Wüst
Kastanienweg 2
8055 Hallbergmoos

Gründungsjahr: 1985
Mitglieder: 80
Clubbeitrag: 36,- DM; Erwachsene 60,- DM
Clubzeitschrift: wieder geplant
Computertypen: alle

Clubinfo:
Mailbox: 08761-61939
Clubraum, Kurse, billiger Hard- und Software-Einkauf, technische Beratung und Hilfe, Reparaturen, Jugendgruppen, Clubzeitschrift
Kontakte zu Grafinger Computerclub, Schneider Computer User Group

Münchner Amiga Club

c/o Jürgen Raiss
Werner-Egk-Bogen 24
8000 München 45
Tel: 089-3162985

Gründungsjahr: 1991
Mitglieder: 12
Aufnahmegebühr: 20,- DM
Clubbeitrag: 60,- DM; Schüler/Azubis 30,- DM/Jahr
Clubzeitschrift: auf Diskette
Computertypen: Amiga

Clubinfo:
Demos, Messefahrten, PD, Grafik, Musik, Virusecke, Einsteigerhilfe

SCHWEIZ

Commodore Amiga Team Schweiz (C.A.T.S.)

Pirmin Bilger
Marenweg 12
CH-4460 Gelterkinden
Tel: (Schweiz) 061-995080

Gründungsjahr: 1990
Mitglieder: 60
Clubbeitrag: SFr 50,-/Jahr
Clubzeitschrift: Clubdisk monatlich
Computertypen: alle Amigas

Clubinfo:
Mailbox, PD-Demo-Pool, Erfahrungsaustausch, Tips & Tricks, günstige Hardware für Mitglieder uvm.

HSC-Amiga

z. Hd. Czene Martin
Postfach 69
CH-9030 Abtwil

Gründungsjahr: 1990
Mitglieder: 40 aktiv
Clubbeitrag: 30,- SFr./Jahr
Clubzeitschrift: Amiga Info 4x jährlich
Computertypen:alle Amiga

Clubinfo:
- monatliche Clubdiskette mit PD-Programmen
- Digitalisierservice für Bilder, gratis für Mitglieder
- Plotterservice für Plotterdateien
- ständig aktuelle Fish-PD-Sammlung
- günstige Händlerpreise für Hard- und Software

KOMEI Club Sektion Amiga

Pappelstr. 10
CH-8055 Zürich

Gründungsjahr: 1985
Mitglieder: 600
Clubbeitrag: 36,- SFr/Jahr
Clubzeitschrift: Diskettenmagazin, Infoblätter
Computertypen: alle Amiga

Clubinfo:
Günstige Soft- und hardware für Mitglieder, Hilfestellungen, Infos über neue Produkte. PD-Pool mit allen KICKSTART- und Fish-Disketten
Mailbox: 01/7682044

LUXEMBURG

Underground Software (US)

Yves Cruchten
26, rue de la Resistance
L-4775 Petange (Luxemburg)
Tel: 00352-501096

Gründungsjahr: 1991
Mitglieder: 30-40
Clubbeitrag: 25,- DM/Jahr
Clubzeitschrift: Amiga News
Computertypen: alle Amiga

Clubinfo:
Ziel ist das Vereinen von möglichst vielen Amiga-Besitzern in einer Gemeinschaft, in der offene Fragen beantwortet werden, Unterricht für Anfänger gegeben und wo die neueste Software vorgestellt und bewertet wird.
Einmal im Monat treffen sich die Mitglieder zum Tauschen von PD-Soft, Informationen und zum Verkaufen von Disketten und anderen Teilen.
Der Club sucht noch nach einem zuverlässigen Kontakt mit einer deutschen oder österreichischen Gruppe!

BELGIEN

Amiga Club Genk

Weg naar Zworkberg 248
B-3660 Opglabbeeck
Belgien

Gründungsjahr: 1989
Mitglieder: 20-30
Clubbeitrag: 50 BF
Clubzeitschrift: Amigo News (Disk)
Computertypen: alle Amigas

KURZVORSTELLUNGEN

Über die folgenden Clubs haben wir bereits in Heft 11/91 berichtet. Wir stellen sie hier noch einmal in Kurzform vor. Die Clubdaten sind in gekürzter Form aufgelistet:

Adresse
Gründungsjahr/Mitglieder/Aufnahmegebühr/Beitrag/Computertypen
kurze Info



Creative Computing e.V.

Marderstraat 72
2000 Hamburg 65
Tel: 040-6064479 ab 18.00

1989/30/5,-/30,- bis 120,- im Jahr/ Amiga, MS-DOS, UNIX u.a.

EDV-Weiterbildung, Kurse & Workshops, PD-Messe Hamburg
Zuschriften mit Rückporto!

IAT-Reutlingen e.V.

Postfach 1528
7430 Metzingen
Tel: 07123-6746

1988/46/—/36,- bis 50,- im Jahr/ Amiga, Atari, PC

Schwerpunkt DFÜ, dazu Kurse zu verschiedenen Bereichen

Amiga User Süddeutschland

Axel Schubert
Sachsenheimer Str. 5
7141 Oberriexingen
Tel: 07042-15224

1989/50/—/40,- im Jahr/Amiga

Hilfestellung für Einsteiger, Messebesuche

Der Computer-Club e.V.

Postfach 1104
3057 Neustadt 1

1981/130/2,-/2,- bis 10,-/alle, 35% Amiga

Schulungen, günstige Einkaufsbedingungen

AMADEUS e.V.

c/o Harald Eggert
Nürnberger Str. 72
7000 Stuttgart 50
Tel: 0711-5282809

1988/20/—/60,- im Jahr/Amiga

wöchentliche Treffen, Kurse, großer PD-Pool

Panorama Computerclub

Am Thelenbusch 123
4100 Duisburg 29
Tel: 02135-75155

1981/500/8,-/20,- bis 36,-/PC, Amiga, Atari ST, C64, TI-99/4A

Schulungen, Einsteigerberatung, Programmierkurse, PD-Pool

Rundschau Computer Club

Vogelsangstr. 106
5600 Wuppertal 1
Tel: 0202-750816

Schwesterclub des Panorama Computerclubs mit gleichem Angebot, 160 Mitglieder

Phoenix Computer Club

Burgweg 3
7186 Billingsbach

1990/70/—/5,- im Monat/Amiga

Kurse und Workshops, eigene PD-Serien, günstige Hard- und Softwareangebote

AUGS

Amiga User Group Switzerland
Bernstr. 67
CH-4852 Rothrist

1987/300/—/60,- SFr im Jahr/Amiga

Erfahrungs- und Wissensaustausch, FD-Pool, für erfahrene Anwender

SAUG Computerclub

Unterdorfstr. 8a
CH-9443 Widnau
Tel: 071-727313

1986/62/—/30,- bis 80,- SFr/Amiga, MS-DOS, Mac

Weiterbildung, Programmentwicklung, Anfängerhilfe, günstige Einkäufe

CLUBNEWS

Busfahrt zur Amiga ´92 Köln

Wir fahren auf die Amiga-Messe in Köln. Die Abfahrt ist am 8. Oktober nachts. Am 11. Oktober sind wir dann morgens wieder zurück. Wir werden einen Bus mieten, um mit ca. 40 Clubmitgliedern Köln unsicher zu machen! Für alle mitfahrenden Mitglieder wird es zusätzlich einen Wettbewerb geben.
Der Fahrpreis inkl. einer Übernachtung in der Jugendherberge und Eintrittskarten beträgt nur 180,- DM. Bezahlt wird bei der Anmeldung. Bitte so schnell wie möglich anmelden, da nur für max. 45 Personen Platz ist! Weitere Infos gibt es bei:

APC & TCP
Postfach 1308
8210 Prien
Hotline Sonntags 19-22 Uhr: 08642/6279

Computermeeting in Heilbronn

Der Computer Club 86 e.V. aus Heilbronn veranstaltet wie jedes Jahr ein Computermeeting. Das Meeting, zu dem jeder, der möchte, eingeladen ist, findet vom 28.5.-31-5.1992 im Wilhelm-Waiblinger-Haus, Schützenstraße, 7100 Heilbronn statt. Der Weg dorthin ist beschildert. Das Treffen beginnt morgens um 10 Uhr und endet abends um 22 Uhr. Es sind für die vier Tage folgende Kurse geplant: Einsteigerkurs OS 2.0; Einsteigerkurs MS-DOS; Workshop Scanner u.a. Die Kurse und der Eintritt sind kostenlos. Außerdem ist für den Samstag ein Technikflohmarkt geplant, an dem jeder Interessierte kostenlos teilnehmen kann, nachdem er sich schriftlich angemeldet hat. Anmeldungen und Fragen sind an den Club zu richten.

Computer Club 86 e.V.
Postfach 1418
7100 Heilbronn

12 Mark und keinen Pfennig mehr!



Enthält alle Listings und Programme – keine Tipparbeit mehr!

Die Diskette zur KICKSTART

Alle zwei Monate erscheint die Monatsdiskette der KICKSTART. Auf ihr sind alle Listings und Programme enthalten, die in zwei aufeinanderfolgenden Ausgaben abgedruckt sind, z.B. Januar/Februar oder März/April. Ausnahme bildet die Diskette zur sommerlichen Doppelnummer der KICKSTART, die nur einen Monat abdeckt.

Ab dieser Ausgabe kostet eine Monatsdiskette nur noch DM 12,-. Wir haben für Sie nachgerechnet:

2 * KICKSTART	=DM 14,-
1 * Monatsdiskette	=DM 12,-
2 Monate voll informiert	=DM 26,-

Sie sehen, für nur DM 13,- pro Monat sind Sie immer auf dem Laufenden und sparen sich lästige Tipparbeit. Und der Clou: Die Lieferung erfolgt versandkostenfrei.

Bestellen Sie jetzt die Monatsdiskette der KICKSTART für DM 12,- (nur gegen Vorauskasse).

Bestellung unter:

Heim Verlag

Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon 0 61 51 - 5 60 57

KICKS FÜR INSIDER

SmallShell

Ein ständiger Begleiter im Amiga-Alltag

VON UWE BEHRENS

SmallShell ist ein kleines Hilfsprogramm, das, in der Startup-Sequence aufgerufen, eine Shell minimaler Größe installiert. Diese Shell „versteckt“ sich in der linken oberen Ecke des Bildschirms und kann durch Anklicken und anschließendes Größerziehen dieser Ecke nutzbar gemacht werden.

Für den Anwender macht sich die Existenz dieser Shell nur dadurch bemerkbar, daß in der linken oberen Ecke der Bildschirm-Titelleiste einige Pixel „fehlen“.

Dieses Programm entstand aus der Überlegung heraus, daß es im Amiga-Alltag recht nützlich ist, ständig eine Shell zur Verfügung zu haben, andererseits gerade eifrige Workbench-Benutzer hingegen oft nicht wissen, wo sie mit dem Fenster hin sollen, wenn es gerade nicht gebraucht wird. Also bleibt der Zeilen-Interpreter meistens geschlossen. Spätestens beim nächsten „Beinahe-Guru“ aber wünscht sich der genervte User eine Shell, um zum Beispiel mit XOper oder ähnlichem den fehlerhaften Prozeß zu beseitigen und weiter arbeiten zu können.

SmallShell kommt diesem Bedürfnis dadurch entgegen, daß ständig eine Shell zur Verfügung steht, diese aber bei Nichtgebrauch einfach in eine Ecke geschoben werden kann.

Programmbeschreibung

Nach dem Aufruf von SmallShell wird über den aktuellen Ausgabekanal eine Startmeldung mit Copyright-Vermerk ausgegeben und mit Hilfe der DOS-Funktion 'Execute' eine neue Shell der Größe neun mal neun Pixel in der linken oberen Ecke eröffnet.

Das Öffnen einer kleineren Shell würde vom Betriebssystem zurückgewiesen. Da aber neun mal neun Punkte für den praktischen Gebrauch zu groß wären, mußte ein anderer Weg gefunden werden, das Fenster zu verkleinern.

Wenn das Fenster geöffnet werden konnte, wird in der Prozedur 'FindWindow' ein Zeiger auf das zur neuen Shell gehörende Intuition-Window ermittelt. Wenn nicht, wird eine Fehlermeldung ausgegeben und das Programm abgebrochen. Die Prozedur 'FindWindow' durchsucht, ausgehend von der IntuitionBase, alle Screens nach einem Window mit dem Titel „SmartShell“ und liefert einen Zeiger darauf zurück, sobald ein solches gefunden wurde. Konnte kein solches Fenster gefunden werden, wird eine Fehlermeldung ausgegeben und das Programm abgebrochen.

Ansonsten wird mit Hilfe der Prozedur 'ModifyWindow' das Fenster überarbeitet. Zuerst werden aus dem Fenster alle Gadgets mit Ausnahme des Sizing-Gadgets entfernt. Zu diesem Zweck wird das Sizing-Gadget in der Gadget-Liste gesucht und an den Anfang der Liste gestellt. Anschließend wird der Rest der Gadget-Liste entfernt. Darauf wird die Mindestgröße des Fensters auf drei mal drei Pixel reduziert und das Fenster auf diesen Wert verkleinert. Zum Schluß wird noch der Name des Fensters auf 'SmallShell' geändert, damit dieses Fenster bei einem weiteren Start von SmallShell nicht noch einmal bearbeitet wird. Dadurch, daß das Sizing-Gadget das einzig verbliebene Gadget überhaupt ist, genügt es, das drei mal drei Pixel große Fenster irgendwo anzuklicken, um es zu vergrößern.

Wenn all diese Arbeiten korrekt ausgeführt wurden, wird eine Erfolgsmeldung ausgegeben und das Programm beendet.

Besonderheiten des Programms

Da es sich bei SmallShell um ein Utility handelt, das in der Startup-Sequence abgearbeitet wird, ist es wichtig, Sorge dafür zu tragen, daß der entstehende Code möglichst kompakt wird. Schließlich will niemand für ein so kleines Programm 25000 Byte, Festspeicher verschwenden.

Aus diesem Grund wurden nur die nötigsten Module importiert. Die Textausgabe wird statt über 'InOut' direkt über die DOS-Library abgewickelt, da das Programm ohnehin nicht auf andere Rechner übertragar ist, und statt der Funktion 'Compare' aus dem Modul 'Strings' wurde eine eigene Routine geschrieben, die den selben Zweck erfüllt.

Außerdem wurde auf die Exec-Prozeduren 'Forbid' und 'Permit' verzichtet. Um trotzdem zu gewährleisten, daß beim Herumbasteln an den Intuition-Strukturen kein anderer Task dazwischenfunkt, wurde mit 'LockIBase' und 'UnLockIBase' der exklusive Zugriff auf das System gesichert. Da so das Multitasking weiterläuft, ist das sicherlich die bessere Lösung.

Des weiteren wurden alle Compiler-Pragmas ausgeschaltet, soweit dies sinnvoll und verantwortbar ist.

Das fertige Programm hat nach dem Compilieren und Linken eine Länge von etwas über 6000 Bytes und dürfte damit noch in das engste C:-Verzeichnis passen.

Das Programm SmallShell wurde auf einem Amiga 500 mit 1 MB RAM (512 K Fast- und 512 K Chip-RAM) und einem Diskettenlaufwerk geschrieben und getestet. Als Betriebssystem wurden Kickstart 1.2 und Workbench 34.21 verwendet. Das Programm selbst wurde mit dem M2-Modula-Compiler, Version 3.1d, programmiert.

SMALLSHELL

Sprache: Modula-II
Compiler: M2 Modula 3.1d
Länge: 231 Zeilen
Speicher: ab 512k
Kickstart: 1.2, 1.3

```
MODULE SmallShell;

(* Geschrieben von Uwe Behrens (UwB) 1991/92    *)
(*                                              *)
(* Pragmas:                                     *)
(*                                              *)
(*  $R-  Bereichskontrollle abschalten          *)
(*  $V-  Über-/Unterlaufskontrolle abschalten   *)
(*  $S-  Stacküberlaufskontrolle abschalten     *)
(*  $F-  Funktionsrückgabekontrolle abschalten  *)
(*                                              *)
(*           © 1992 MAXON / KICKSTART           *)

IMPORT Intuition;

FROM Arts      IMPORT TermProcedure;
FROM Dos       IMPORT Execute, Output,
                      FileHandlePtr, Write,Exit,
                      error, warn, ok;
FROM SYSTEM    IMPORT ADR,ADDRESS;
FROM Intuition IMPORT IntuitionBase, ScreenPtr,
                      WindowPtr, GadgetPtr,
                      SizeWindow, WindowLimits,
                      LockIBase, UnlockIBase,
                      RemoveGList, sizing,
                      sysGadget;


VAR dosok : BOOLEAN;        (* DOS-Erfolg          *)
    winok : LONGINT;        (* Window-Erfolg       *)
    wiptr : WindowPtr;      (* Shell-Window        *)
    fhp   : FileHandlePtr;  (* Ausgabekanal        *)
    lf    : CHAR;           (* LineFeed,CHR(10)    *)
    code  : CARDINAL;       (* DOS-ReturnCode      *)

(*--------------------------------------------*)

PROCEDURE Compare(adr:ADDRESS):BOOLEAN;

(* liefert True, wenn ab 'adr' der String      *)
(* "SmartShell" steht. Vergleicht zeichenweise *)

CONST shelltitle = "SmartShell";

VAR equal     : BOOLEAN;  (* Stringgleichheit? *)
    string1,              (* Windowtitel        *)
    string2   : POINTER TO ARRAY [0..9] OF CHAR;
                          (* Vergleichstitel    *)
    count     : CARDINAL; (* Zählvariable       *)
 BEGIN
  equal := TRUE;
  string1 := adr;
  string2 := ADR(shelltitle);
  count := 0;
  WHILE (count < 10) AND equal DO
    equal := equal AND
            (string1^[count] = string2^[count]);
    INC(count)
  END; (* WHILE *)
  RETURN equal
END Compare;

(*--------------------------------------------*)

PROCEDURE FindWindow():WindowPtr;

(* liefert Zeiger auf das Fenster der neuen    *)
(* Shell. Holt IntuitionBase, sperrt diese     *)
(* und durchläuft alle Screens und Windows bis *)
(* SmallShell-Fenster gefunden, liefert dann   *)
(* dessen Adresse.                             *)

VAR ibptr : POINTER TO IntuitionBase;
    scptr : ScreenPtr; (* aktuellerScreen     *)
    found : BOOLEAN;   (* Window gefunden ?   *)
    wiptr : WindowPtr; (* aktuelles Window    *)
    ilock : LONGCARD;  (* IntuitionBase-Lock  *)

BEGIN
  found := FALSE;
  ibptr := ADR(Intuition);
  ilock := LockIBase(0);
  scptr := ibptr^.firstScreen;
  WHILE (scptr # NIL) AND NOT found DO
    wiptr := scptr^.firstWindow;
    WHILE (wiptr # NIL) AND NOT found DO
      IF Compare(wiptr^.title) THEN
        found := TRUE
      ELSE
        wiptr := wiptr^.nextWindow
      END (* IF *)
    END; (* WHILE *)
    scptr := scptr^.nextScreen
  END; (* WHILE *)
  UnlockIBase(ilock);
  RETURN wiptr
END FindWindow;

(*--------------------------------------------*)

PROCEDURE ModifyWindow(wiptr:WindowPtr):BOOLEAN;

(* Sucht im Window nach Sizing-Gadget,hängt es *)
(* an den Anfang der Gadget-Liste, löscht alle *)
(* anderen Gadgets, ändert den Window-Namen    *)
(* und die Minimalgröße, verkleinert Window    *)
(* und gibt zurück, ob's geklappt hat          *)

VAR gadgetptr,              (* aktuelles Gadget *)
    first,                  (* 1. Windowgadget  *)
    help      : GadgetPtr;  (* Hilfszeiger      *)
    sizegad,                (* 'sizing'-Typ     *)
    type      : CARDINAL;   (* GadgetTyp        *)
    ok        : BOOLEAN;    (* Erfolgsmeldung   *)
    tp        : POINTER TO ARRAY [0..9] OF CHAR;
                            (* Windowtitel      *)
    ilock     : LONGCARD;   (* IntuiBase-Lock   *)

BEGIN
  sizegad := sysGadget + sizing;
  help := NIL;
  ilock :=LockIBase(0);
  gadgetptr := wiptr^.firstGadget;
  first:= gadgetptr;
  WHILE (gadgetptr # NIL) DO
    type := gadgetptr^.gadgetType;
    IF (type =  sizegad) THEN
      wiptr^.firstGadget := gadgetptr;
      help^.nextGadget := gadgetptr^.nextGadget;
      gadgetptr^.nextGadget := first
    END; (* IF *)
    help := gadgetptr;
    gadgetptr := gadgetptr^.nextGadget
  END; (* WHILE *)
  UnlockIBase(ilock);
  help := wiptr^.firstGadget^.nextGadget;
  ok := (RemoveGList(wiptr,help,-1) # -1);
  tp := wiptr^.title;
  tp^[3] := "l";
  tp^[4] := "l";
  ok := ok AND WindowLimits(wiptr,3,3,0,0);
  SizeWindow(wiptr,-5,-5);
  RETURN ok
END ModifyWindow;

(*--------------------------------------------*)

PROCEDURE Error1;

(* Fehler: Shell kann nicht geöffnet werden    *)

BEGIN
  winok := Write(fhp,ADR(
           "Sorry, can't install SmallShell"
           ),31);
  winok := Write(fhp,ADR(lf),1)
END Error1;

```

→

```
(*--------------------------------------------*)

PROCEDURE Error2;

(* Fehler: Window kann nicht gestutzt werden   *)

BEGIN
  winok := Write(fhp,ADR(
             "Sorry, can't modify Window"
             ),26);
  winok := Write(fhp,ADR(lf),1)
END Error2;

(*--------------------------------------------*)

PROCEDURE Cleanup;

(* Abschlußprozedur für ARTS                   *)

BEGIN
  Exit(code)
END Cleanup;

(*--------------------------------------------*)
(*                Hauptprogramm               *)
(*--------------------------------------------*)

(* Initialisiert Variablen, gibt Startmeldung *)
(* aus und öffnet neue Shell, gibt ggf. Fehler *)
(* aus und bricht ab, schrumpft Window und     *)
(* meldet Erfolg, bzw. bricht mit Meldung ab   *)
(* und Schluß                                  *)

BEGIN
  code := ok;
  TermProcedure(Cleanup);
  lf := 12C;
  fhp := Output();

  (* Es folgt eine extrem wichtige Anweisung! *)

  winok := Write(fhp,ADR(
             "SmallShell V1.4 © MAXON/KICKSTART "
             ),34);

  winok := Write(fhp,ADR(
             "written by Uwe Behrens (UwB) 1992"
             ),33);

  winok := Write(fhp,ADR(lf),1);
  dosok := (Execute(ADR(
             "newshell newcon:0/0/8/8/SmartShell"
             ),NIL,NIL) # 0);
  IF NOT dosok THEN
    Error1;
    code := error
  ELSE
    wiptr := FindWindow();
    IF (wiptr # NIL) THEN
      dosok := ModifyWindow(wiptr);
      IF NOT dosok THEN
        Error2;
        code := warn
      ELSE
        winok := Write(fhp,ADR(
                   "SmallShell installed"
                   ),20);

        winok := Write(fhp,ADR(lf),1)
      END (* IF *)
    END (* IF *)
  END (* IF *)
END SmallShell.
```

Zwei auf einen Streich

VON STEPHAN GROMER

So oder ähnlich beginnt ein bekanntes Märchen. Kein Märchen ist es allerdings, daß Assembler-Programmierer mit den hier vorgestellten Routinen jetzt in der Lage sind, echte 32*32-Bit-Multiplikationen durchzuführen (und das schneller und kürzer als mit der Originalroutine von Motorola!) sowie darüber hinaus (quasi als Anwendung) hardwareunabhängige 'Zufallszahlen' zu generieren.

Grundlagen - Der 68000 besitzt bereits einen Befehl zur Multiplikation von vorzeichenlosen Zahlen: Den MULU-Befehl. Dieser hat leider nur einen Schönheitsfehler; nämlich die Beschränkung der Faktoren auf jeweils maximal 16 Bit, d.h ein Wort. Wer nicht zum Kreis der auserwählten Besitzern eines 68030 oder 68040 gehört, muß sich also etwas einfallen lassen, um die Datenregister in ihrer ganzen Breite (32 Bit) als Faktoren verwenden zu können. Wenn man einmal, wie in der Schule (hoffentlich) gelernt, von Hand eine solche Multiplikation durchführt, wird man schnell feststellen, daß ein Datenregister nicht ausreicht, um das Ergebnis darzustellen: Es werden derer zwei benötigt.

Die Beschränkungen des MULU-Befehls sind nun bekannt. Wir müssen also, um zu unserem Ergebnis zu kommen, die Rechnung so weit aufsplitten (d.h. 16-Bit-Faktoren schaffen), daß wir den MULU-Befehl einsetzen können, und dann die Teilergebnisse zusammenfassen. Betrachten wir hierzu einmal ein Register:

Es ist aus 32 Bits = 4 Bytes = 2 Worte aufgebaut. Letztere bestehen aus 16 Bit und sind somit für MULU als Faktoren geeignet. Wir können also den Inhalt eines Registers auch so schreiben:

oberes Wort * 65536 + unteres Wort = Registerinhalt

Um also zwei solcher Register miteinander zu multiplizieren, muß man die (Teil)worte miteinander multiplizieren.

Vergegenwärtigen wir uns dies anhand der Abbildung.

Alles klar? Dann will ich Ihnen meine Routine, die dies übernimmt, vorstellen. Wichtig zum Verständnis ist das Aussehen des Stacks nach dem Ablegen der Register nach movem.l D0/D1/D2,-(SP) (movem.l Registerliste,-(SP) legt die Register in der Reihenfolge A7/A6/A5/A4/A3/A2/A1/A0/D7/D6/D5/D4/D3/D2/D1/D0 ab, wobei movem.l (SP)+,Registerliste sie umgekehrt wiederholt).

Ansonsten sind häufig swaps zu finden. Sie dienen dazu, die Teilergebnisse an die richtige Position für das Addieren mit add.w/l zu bringen. Ansonsten sollte die Routine ausreichend dokumentiert sein (siehe Listing).

Wer sich über meine Methode mit dem Stack wun-

32 * 32 Bit Multiplikation

allgemein gilt für ein Register Rx:
Rx= nf + m
(wobei f=65536,n=oberes Wort,m=unteres W.)
D0= af + b   D1= cf + d
=> D0.L * D1.L = (af + b)*(cf + d)
= acf^2 + adf + bcf + bd
(wobei ac, ad, bc, bd Werte von 0-$FFFF², also $FFFE0001 (also 1 Langwort !) annehmen können)

	f^3	f^2	f^1	f^0
			bd	bd
+		bc	bc	
+		ad	ad	
+	ac	ac		
=	←	D0.L *	D1.L	→

Beispiel:
D0=$1111 2222 -> a=$1111 b=$2222
D1=$3333 4444 -> c=$3333 d=$4444

‚von Hand':

```
$11112222 * $33334444
$ 33336666
$  33336666
$   33336666
$    33336666
$     44448888
$      44448888
$       44448888
$        44448888
$ 369D4C3A8641908
```

nach der Formel:

	f^3	f^2	f^1	f^0
$			91A	1908
$		6D3	92C6	
$		48D	0C84	
$	369	C963		
$	369	D4C3	A864	1908

©&®'91 by Stephan Gromer

Funktionsweise der 32*32-Bit-Multiplikation

dert, sollte sich die weiter unten abgedruckte Version von Motorola ansehen. Langsamer, länger und nicht ausbaufähig auf z.B 128 * 128-Bit-Multiplikation (da gehen die Register aus). Auch sind die alten Werte ja noch auf dem Stack (in meiner Routine).

Die Zufallszahlenroutine beruht auf der von D.H Lehmer bereits 1948 entwickelten linearen Kongruenzmethode.:

Eine Zufallzahl Xn im Bereich von 0 bis m-1 ergibt sich aus Xn=(aXn-1+c) mod m, wobei a und c Konstanten sind (in der Routine ist a=$015A4E35, c=$1 X0=1)

Teilt man Xn durch m, erhält man z=Xn/m, wobei 0<=z<=1, was in Maschinensprache jedoch nicht sinnvoll ist, da Nachkommastellen nicht beachtet werden. Man kann die Zufallszahl jedoch als kommaverschoben betrachten, mit einem Faktor multiplizieren und dann die Kommaverschiebung rückgängig machen. Vergleiche hierzu das Demoprogramm. Dieses öffnet ein Window, in dem zufällig Linien in einer zufällig gewählten Farbe gezogen werden.

Wenn man das Farbspiel wegläßt und jsr Draw(A6) durch jsr WritePixel(A6) ersetzt, sieht man die Qualität der Zufallszahlen recht deutlich. Man kann nun experimentieren, indem man für X0 (move.l #Wert,last_rand vor der loop), a oder c andere Werte einsetzt.

Übrigens: Ein 'Randomize Timer' läßt sich dadurch erreichen, daß man die aktuelle Systemzeit (aus dem CIA 8520) in last_rand schreibt.

32BIT MULTIPL.

Sprache: Assembler
Länge: 198 Zeilen
Speicher: ab 512kB
Kickstart: 1.2, 1.3, 2.0

```
;-----------------------------------------------
; von Stephan Gromer
; Franz-Liszt Straße 26,7525 Bad Schönborn 1,
; Tel.:07253/1303
; (c) 1992 MAXON/KICKSTART
;-----------------------------------------------
TASTE          = $bfec01
L_SHIFT        = $3F

execbase       = $4
OpenLibrary    = -552
CloseLibrary   = -414

OpenWindow     = -204
CloseWindow    = -72

WritePixel     = -324
Draw           = -246
SetAPen        = -342

demo_main:
 move.l  execbase,A6
 lea     intname(PC),A1;Intuition Library öffnen
 moveq   #0,D0
 jsr     OpenLibrary(A6)
 move.l  D0,intbase
 beq     ende  ; konnte nicht geöffnet werden

 lea     gfxname(PC),A1 ; Graphik Library öffen
 moveq   #0,D0
 jsr     OpenLibrary(A6)
 move.l  D0,gfxbase
 beq     ende  ; konnte nicht geöffnet werden

 move.l  intbase(PC),A6
 lea     windowdef(PC),A0      ; Window öffnen
 jsr     OpenWindow(A6)
 move.l  D0,windowhd
 beq     ende  ; konnte nicht geöffnet werden
 move.l  D0,A0
 move.l  50(A0),A2             ; in A2: ^Rastport
 move.l  D0,A3                 ; in A3: Windowhandle

 move.l  gfxbase(PC),A6
loop:
 move.l  #10001,D0;kommaverschobene Zahl von 0-1
 bsr     rand      ; holen
 move.l  D1,D2     ;wegen nächstem Aufruf nach D2
 mulu    8(A3),D2 ; rand()*Windowbreite
 divu    #10000,D2; Kommaverschiebung entfernen
 swap    D2        ; oberes Wort ausmaskieren
 clr.w   D2        ; schneller als and.l #$ffff,D2
 swap    D2        ; D2: Zahl zw. 0 u. Wind.breite

 move.l  #10001,D0; Zufallszahlen von 0-10000
 bsr     rand      ; Zufallszahl holen
 mulu    10(A3),D1; rand()*Windowhöhe
 divu    #10000,D1; Zahl
 swap    D1
 clr.w   D1
 swap    D1        ; D0: Zahl zw. 0 und Wind.höhe
 move.l  D2,D0
 move.l  A2,A1     ; Rastport übergeben

 jsr     WritePixel(A6); Zeichnet Punkt an Pos.
 ;D0(x)/D1(y) (WritePixel(A6) nach belieben
 ;durch Draw(A6) ersetzen

 moveq   #4,D0       ; Zufallszahl von 0-3
 bsr     rand        ; besorgen
 move.l  D1,D0       ; übergeben
 move.l  A2,A1       ; Rastport übergeben
 jsr     SetAPen(A6); Farbe wechseln

 cmp.b   #L_SHIFT,TASTE; linke Shifttaste gedr.?
 bne     loop          ; Nein !-> Nochmal

ende:
 tst.l   intbase  ; Wurde Intuition geöffnet ?
```

```
beq      ende2    ; Nein -> gar nichts geöffnet
tst.l    windowhd ; Wurde ein Window geöffnet ?
beq      no_window; Nein
move.l   intbase(PC),A6
move.l   windowhd(PC),A0
jsr      CloseWindow(A6) ; sonst schliessen
no_window:
move.l   execbase,A6
move.l   intbase(PC),A1 ; Intuition schliessen
jsr      CloseLibrary(A6)
tst.l    gfxbase
beq      ende2
move.l   gfxbase(PC),A1
jsr      CloseLibrary(A6); Grafix zu
ende2:
rts                          ; Bye Bye !
;---------------------------------------------
gfxbase   : dc.l 0
intbase   : dc.l 0
windowhd  : dc.l 0
windowdef: dc.w 0,0,600,250
           dc.b 2,3
           dc.l 0,$200407,0,0,titel,0,0
           dc.w 48,20,640,256,1
titel:     dc.b "Random- & Mulu32test ©«'91"
           dc.b " by Stephan Gromer",0
intname:   dc.b "intuition.library",0
gfxname:   dc.b "graphics.library",0
even
;----------------------------------------------
rand:
;-> D0.W  Bereich, in dem Zufallszahl liegen
;    soll (also 0-(D0-1) (0-2^16-1)
;<- D1.L  Zufallszahl X (oberes Wort gelöscht)
;
; Anmerk.: srand = move.l #startwert,last_rand
;
move.l   D0,-(SP)          ; Retten auf Stack
move.l   #$015a4e35,D0     ; a (Konstante)
move.l   last_rand(PC),D1; X [n-1]
bsr      long_mulu         ; X[n] = a*X[n-1]
add.l    #1,D1             ; X[n] = a*X[n-1]+c
move.l   D1,last_rand      ; retten X[n]
swap     D1                ; oberes Wort ausmask.
clr.w    D1                ; schneller als
                           ; ANDI.L #$0000ffff,D1
swap     D1                ; Ist nötig damit DIVU
                           ; immer funktioniert
move.l   (SP)+,D0          ; D0 restaurieren
bne      div_okay          ; Div. d. 0 vermeiden
moveq    #0,D1
rts
div_okay :
divu     D0,D1             ; D1 durch D0
clr.w    D1                ; ganzzahliges Erg.
                           ; löschen
swap     D1                ; Rest nach unten
                           ; -> D1 MOD(ulo) D0
rts
;- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
last_rand:
dc.l 1                     ; Defaultstartwert 1
;----------------------------------------------
long_mulu:
;-> D0: Faktor 1 [0-31] D1: Faktor 2 [0-31]
;<- D0: Bits [32-63] D1: [ 0-31]
; Beschreibung
;Mnemonics                ; TAKT. ! BYTES !
;----------------------------------------------
; auf Stack ablegen (siehe Beschreibung)
movem.l D0/D1/D2,-(SP);                 32 ! 4 !
; D2 initialisieren
moveq    #0,D2             ;             4 ! 2 !
; D1: Bits [ 0-15](0) * [ 0-15](1) (bd)
mulu     D0,D1             ;            70 ! 2 !
; D0: Bits [ 0-15](0) * [16-31](1) (bc)
mulu     4(SP),D0          ;            78 ! 4 !
; aufaddieren Ziel Bits [16-31] ermögl.
swap     D1                ;             4 ! 2 !
; aufaddieren
add.w    D0,D1             ;             4 ! 2 !
; addieren in Ziel Bits [32-47] ermögl.
swap     D0                ;             4 ! 2 !
; aufaddieren mit ggf. gesetztem Carry
addx.w   D0,D2             ;             4 ! 2 !
; D0: Bits [ 0-15](1)
move.w   6(SP),D0          ;            12 ! 4 !
; D0: Bits [16-31](0) * [ 0-15](1) (ad)
mulu     (SP),D0           ;            74 ! 2 !
; aufaddieren in Zielbits [16-31]
add.w    D0,D1             ;             4 ! 2 !
; Ergeb. [ 0-31] in richtige Reihenfolge
swap     D1                ;             4 ! 2 !
; Doppeladdieren verhindern
clr.w    D0                ;             4 ! 2 !
; addieren errmöglichen
swap     D0                ;             4 ! 2 !
; Zum Ergebnis [32-47] mit Carry addieren
addx.l   D0,D2             ;             8 ! 2 !
; D0: Bits [16-31](1)
move.w   4(SP),D0          ;            12 ! 4 !
; D0: Bits [16-31](0) * [16-31](1) (ac)
mulu     (SP),D0           ;            74 ! 2 !
; D0: mit D2 zusammenführen
add.l    D2,D0             ;             6 ! 2 !
; Stackpointer reorganisieren
addq.l   #8,SP             ;             8 ! 2 !
; D2 restaurieren
move.l   (SP)+,D2          ;            12 ! 2 !
; zurück zum Aufrufer
rts                        ;            16 ! 2 !
;----------------------------------------------
; Voilß: D0 [32-63] : D1 [ 0-15]
;                                      438 !50 !
;----------------------------------------------
; Vergleich (bekannte Motorola-Routine)452 !54 !
;----------------------------------------------
```

```
;Die Orginalroutine von Motorola (C)1978:
;-> D1.L/D2.L
;<- D1.L(Lower 32 Bit) D2.L(Higher 32 Bit)
;
mulr: movem.l D3/D4/D5,-(SP)
      move.l  D1,D3
      move.l  D1,D4
      move.l  D2,D5
      swap    D4
      swap    D5
      mulu    D2,D1
      mulu    D4,D2
      mulu    D5,D3
      mulu    D5,D4
      swap    D1
      add.w   D2,D1
      clr.l   D5 ;Anm: Besser moveq.l #0,d5
      addx.l  D5,D4
      add.w   D3,D1
      addx.l  D5,D4
      swap    D1
      clr.w   D2
      clr.w   D3
      swap    D2
      swap    D3
      add.l   D3,D2
      add.l   D4,D2
      movem.l (SP)+,D3/D4/D5
      rts
```

Die WB-Startup-Message

VON ROGER FISCHLIN

Mit Einführung der Version 2.0 der Workbench erhöhte sich die Bedeutung der Oberfläche des Amiga. Während im CLI die Argumente (z.B. Dateiname bei Texteditor) nach dem Programmnamen angeführt werden, genügt es auf der Workbench, das Icon des Programmes und die der gewünschten Projekte anzuklicken.

Diese zusätzlichen Informationen werden nun von der Workbench in der WBStartup-Message zusammengestellt und an den Port des Programmes zur Auswertung gesendet. Assembler-Programmierer müssen diese Nachricht aus dem Message-Port, dessen Zeiger innerhalb der Prozeß-Struktur im Feld „pr_MsgPort" vermerkt ist, mittels „GetMsg" holen und nach Beendigung des eigentlichen Programmes per „ReplyMsg" beantworten. Bevor jedoch „ReplyMsg" aufgerufen werden darf, muß man das Multitasking durch „Forbid" unterbrechen, denn der Workbench-Task sieht die Beantwortung der WBStartup-Message als Zeichen zur Freigabe des vom Programm belegten Speichers an. Terminiert Ihr Programm anschließend, hebt das Betriebssystem selbständig die Unterbrechung auf. Bei vielen Assembler-Entwicklungspaketen finden Sie dazu fertige Routinen, so beim „DevPac"-Assembler unter „misc/easystart.i" und beim „MaxonASM" unter „Demos.ASM/Startup.ASM". In anderen Programmiersprachen, z.B. „C" und „KickPascal", wird dies alles automatisch vom Startup-Code erledigt, und Sie erhalten beim Start von der Workbench den Zeiger auf die WBStartup-Message. Deren Struktur wird im Include-File „workbench/startup.h" definiert:

```
struct WBStartup {
 struct Message       sm_Message;
 struct MsgPort *     sm_Process;
 BPTR                 sm_Segment;
 LONG                 sm_NumArgs;
 char *
sm_ToolWindow;
 struct WBArg *       sm_ArgList;
};
```

Der Text „sm_ToolWindow" dient zur Beschreibung des Ein- und Ausgabefensters, wird aber meist nicht verwendet. Die einzelnen Argumente (inklusive des eigenen Programmes) werden in der Reihung, auf die „sm_ArgList" zeigt, vermerkt, wobei das Longword „sm_NumArgs" die Anzahl der Argumente enthält. Die übrigen Felder der WBStartup-Message sind in diesem Zusammenhang ohne Bedeutung. Das erste Argument innerhalb der Reihung ist in jedem Fall das eigene Programm. Dies gilt auch beim Anklicken eines Projektes, d.h. wenn z.B. ein Textanzeigeprogramm das Default-Tool des Icons einer zugehörigen Textdatei ist. Jedes Argument bildet eine eigene WBArg-Struktur, die aus einem Lock auf das zugehörige Verzeichnis („wa_Lock") und einem Zeiger auf den Dateinamen („wa_Name") besteht. Ein Leer-String signalisiert, daß es sich um einen Drawer (Device, Verzeichnis oder Trashcan) handelt. „wa_Lock" beschreibt das Directory, in dem sich das File befindet. Bevor man auf die betreffende Datei, speziell das „.info"-File, zugreift, muß mittels „CurrentDir(wa_Lock)" das aktuelle Verzeichnis geändert werden. Auf jeden Fall sollte Ihr Programm das alte Verzeichnis anschließend wieder als aktuelles Directory setzen. In keinem Fall aber darf der Lock eines Argumentes per „UnLock(wa_Lock)" freigegeben werden, da dies Aufgabe der Workbench ist. Das typische Fehlerbild wäre unter der Workbench ein Systemabsturz nach Beendigung, obwohl das Tool im CLI fehlerfrei arbeitet.

Tool-Types

Zu jedem Icon kann der Anwender im Info-Fenster der Workbench (Menüpunkt „Icons/Information...") sog. Tool-Types eingeben. Das „Notepad"-Programm der Workbench 1.3 speichert in ihnen bei einem Text den verwendeten Zeichensatz und die Fenstergröße. Die Commodities der Workbench 2.0 nutzen zum Beispiel die Tool-Types, um ihre Parameter beim Aktivieren durch Anklikken des Icons festzuhalten. Die einzelnen Tool-Type-Einträge sollten formal den folgenden Aufbau haben:

<Name>=<Text>[I<Text>]

Anhand der Bezeichnung <Name> wird der zugehörige Text identifiziert (z.B. „FONT=topaz"), wobei zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden wird. Falls man der Bezeichnung mehrere Texte zuweisen möchte, werden diese durch einen vertikalen Strich („I") getrennt. Speziell für den Umgang mit Disk-Objekten, kurz auch Icons genannt, verfügt das Amiga-Betriebssystem über die „icon.library". Deren Funktion „GetDiskObject" öffnet zum übergebenen Namen die zugehörige „.info"-Datei und liefert bei einem Fehler NULL (den DOS-Fehlercode erhält man über „IoErr()") oder den Zeiger auf die DiskObject-Struktur des Icons (definiert in „workbench/workbench.h")):

```
struct DiskObject {
 UWORD              do_Magic;
 UWORD              do_Version;
 struct Gadget      do_Gadget;
 UBYTE              do_Type;
 char *           do_DefaultTool;
 char **          do_ToolTypes;
 LONG             do_CurrentX;
 LONG             do_CurrentY;
 struct DrawerData *
                  do_DrawerData;
 char *           do_ToolWindow;
 LONG             do_StackSize;
};
```

Die meisten Felder sind in diesem Zusammenhang ohne Bedeutung. Der Zeiger „do_ToolTypes" verweist auf eine Reihung von String-Zeigern, wobei der letzte Eintrag NULL ist. Diese einzelnen Pointer verweisen auf die Tool-Types, String mit einer maximalen Länge von 128 Bytes, die mit einem $00-Byte terminiert sind. Die „icon.library" enthält die Funktion „FindToolType", welche die Liste der Tool-Types nach dem angeführten Bezeichner durchsucht und den Zeiger auf den Text nach dem Gleichheitszeichen bzw. NULL liefert. Existiert z.B. ein Tool-Type „DELAY=40", gibt „FindToolType(ToolTypes, "DELAY")" den Pointer auf „40" zurück. Auch für den Fall, daß einem Bezeichner mehrere Texte zugeordnet werden, unterstützt die „icon.library" die Auswertung mit der Funktion „Match-

ToolValue". Diese benötigt als Parameter den Zeiger auf den nach dem Gleichheitszeichen folgenden Text (entspricht dem Funktionswert von „FindToolType") und das zu suchende Muster. Sollte dieses in der Aufzählung enthalten sein (ohne Unterscheidung zwischen Groß- und Kleinschreibung), liefert „MatchToolValue" den Boolean-Ausdruck TRUE, sonst FALSE. So liefert z.B. „MatchTool Value(„PAL|HIRES","pal")" TRUE, „MatchToolValue(„PAL|HIRES","lores")" hingegen FALSE. Nachdem Sie die DiskObject-Struktur nicht mehr benötigen, wird sie mit „FreeDiskObject" wieder freigegeben.

Beispielprogramm

Das mit dem „SAS-C V5.10" und der Include-Datei zum Kickstart 2.0 übersetzte Programm listet beim Workbench-Start alle Argumente der WBStartup-Message in einem Window auf. Dabei sucht es explizit nach dem Tool-Type „Beispiel", und ob der Bezeichnung „a" zugeordnet ist.

WB MSG

Sprache: SAS-C 5.10a
Länge: 274 Zeilen
Aufruf:
execute <Programm>
Speicher: ab 512kB
Kickstart: 2.0

```
echo;/*
LC -cfimrsu  -rr -v -oT: -O -mt WB
BLINK "LIB:c.o" "T:WB.o" TO WB SC SD ND LIB LIB:
Amiga2.0.lib LIB:lcr.lib DEFINE @_main = @_tinymain
quit
*/

/* -------------------------------------
   von Roger Fischlin
   (c) 1992 MAXON/KICKSTART
   ------------------------------------- */

#include <exec/types.h>
#include <workbench/icon.h>
#include <workbench/startup.h>
#include <workbench/workbench.h>
#include <dos/dosextens.h>

#define FIB FileInfoBlock  /* spart 9 Zeichen ! */
#define putsWd(a) fprintf(Wd,a)

/* -------- Prototypes für Routinen --------- */

/* Library-Routinen */
#include <proto/icon.h>
#include <proto/dos.h>
#include <proto/exec.h>
#include <string.h>

/* "Amiga.lib" */
void __stdargs fprintf(BPTR,UBYTE *,...);

/* eigene Routinen */
BOOL OpenAll (void);
void CloseAll (void);
void ShowIcons (struct WBStartup *);
void WritePath(BPTR);
void WaitKey (void);
ULONG PrintPath(BPTR);
void DosError(ULONG);
void ShowToolType(char **);

/* ----------------------------------------- */
/* "CTRL-C"-Abbruch nicht zulassen (SAS-C).   */

int CXBRK(void) {return(0);}
int chkabort(void) {return(0);}

/* ------------ Variablen-Liste ------------ */

struct Library *IconBase = NULL;
BPTR Wd = NULL;
struct FileInfoBlock *fib = NULL;

/* ------------------------------------------ */
/* Window und "icon.library" öffnen,Speicher für
   FileInfoBlock anfordern.                    */

BOOL OpenAll (void)
{
  Wd=Open("RAW:0/0/640/200/Args",MODE_OLDFILE);
  IconBase=(OpenLibrary("icon.library",33));

  /* Da der FileInfoBlock auf Longwordgrenze
     ausgerichtet sein muß, kann er nicht als
     Variable definiert werden, sondern muß
     als MEMF_PUBLIC-Speicher beelgt werden */

  fib=(struct FIB*)AllocMem(sizeof(struct FIB),1);
  return( (IconBase) && (Wd) && (fib));
}

/* ---------------------------------------- */
/* Alles  zuvor  Geöffnete  schließen  und alles
   zuvor Belegte wieder freigeben.             */

void CloseAll (void)
{
 if (IconBase) CloseLibrary(IconBase);
 if (Wd) Close(Wd);
 if (fib) FreeMem((void *)fib,sizeof(struct FIB));
}

/* ---------------------------------------- */
/* Auf Tastendruck warten.                  */

void WaitKey (void)
{
   UBYTE Buffer;  /* Puffer */

   putsWd("\n\n\x9b\x30;33;40m");  /* Farbe 3 */
   putsWd("Bitte eine Taste drücken...");
   (void)Read(Wd,&Buffer,1L);
}
/* ----------------------------------------- */
/* Fehlernummer der "dos.library" anzeigen.  */

void DosError(ULONG code)
{
   putsWd("\n\x9b\x30;33;42m");
   fprintf(Wd,"DOS-Fehler # %ld !\n",code);
   putsWd("\x9b\x30;31;40m");
}

/* ----------------------------------------- */
/* Diese Routine  sucht   nach  dem  Eintrag
   "Beispiel" in  dem  ToolTypes  und  gibt den
   zugehörigen Text aus.                     */

void ShowToolType(char **tt)

{
 char *Text;

 if (Text=FindToolType(tt,"Beispiel"))
  {

   /* ein Tool-Type mit diesem Namen existiert */
   fprintf(Wd,"TT:Beispiel = \"%s\"\n",Text);

   /* ist "a" gesetzt ? */

   if (MatchToolValue(Text,"a"))
```

→

```
        putsWd("\"a\" gesetzt : ja");
        else putsWd("\"a\" gesetzt : nein");
  }
 else putsWd("TT:Beispiel : nicht definiert.\n");
}

/* ---------------------------------------- */
/* rekursiv den Pfad des  Drawer-Locks ausgeben.
 Der Funktionswert ist der Fehlercode bzw. 0. */

ULONG PrintPath(BPTR lock)
{

 BPTR  parent; /* Lock auf das
                  übergeordnetes Verzeichnis */
 ULONG error;  /* Fehlercode der "dos.library" */

 /* "PrintPath" rekursiv aufrufen, bis es kein
    übergeordnetes Verzeichnis mehr gibt. In
    diesem Fall handelt es sich dann um das
    Device. */

 if ((parent=ParentDir(lock))!=DOSFALSE)
   {
     error=PrintPath(parent);
     UnLock(parent);
   }
   /* 0 kann auch einen Fehler anzeigen */
   else error=IoErr();

 if (!error)     /* falls kein Fehler */
  {
    if (Examine(lock,fib)!=DOSFALSE)
     {
      if (parent)

         /* es handelt sich um ein Unter-
            verzeichnis */
         fprintf(Wd,"%s/",fib->fib_FileName);

         /* es handelt sich um das Device */
         else fprintf(Wd,"%s:",fib
         ->fib_FileName);
     }
    else error=IoErr();
  }
 return(error);
}

/* ---------------------------------------- */
/* Informationen über die angeklickten Icons
   ausgeben.                               */

void ShowIcons (struct WBStartup *wb_msg)
{

 struct WBArg *arg; /* Zeiger Argumente-Array */
 LONG i;                     /* Laufvariable */
 BPTR olddir;/* altes Verzeichnis, das später
                       wieder gesetzt wird. */
 struct DiskObject *icon;      /* DiskObject  */
 char **tt;      /* Zeiger auf ToolType-Zeiger */
 ULONG error; /* Fehlercode der "dos.library" */


 /* Anzahl der Argumente */
 fprintf(Wd,"Argumente    : %ld\n",wb_msg
 ->sm_NumArgs);

 /* Tool-Window (falls definiert) ausgeben */

 putsWd("Tool-Window : ");
 if (wb_msg->sm_ToolWindow)
   fprintf(Wd,"\"%s\"\n",wb_msg->sm_ToolWindow);
   else putsWd("nicht definiert.\n");

 /* alle Argumente einzeln behandeln */
 arg=wb_msg->sm_ArgList;


 for (i=0; i<wb_msg->sm_NumArgs; i++,arg++)
 {
  /* Zeile unterstrichen */
  putsWd("\x9b\x34;32;40m");
  fprintf(Wd,"\n%ld.tes Argument:\n",i+1);
  putsWd("\x9b\x30;31;40m");

  /* Verzeichnis ausgeben */
  putsWd("Verzeichnis : \"");
  if (error=PrintPath(arg->wa_Lock))
     DosError(error);
  putsWd("\"\n");

  /* Name (sofern vorhanden) ausgeben */
  if (strcmp(arg->wa_Name,""))
  {
   fprintf(Wd,"Name         : \"%s\"\n",arg
   ->wa_Name);

   /* Icon-Datei öffnen */
   olddir=CurrentDir(arg->wa_Lock);

   if (icon=GetDiskObject(arg->wa_Name))
    {
     /* Typ des Icons ausgeben */
     putsWd("Typ          : ");
     switch (icon->do_Type)
      {
       case WBDISK    :putsWd("DISK\n"); break;
       case WBDRAWER  :putsWd("DRAWER\n"); break;
       case WBTOOL    :putsWd("TOOL\n"); break;
       case WBPROJECT:putsWd("PROJECT\n"); break;
       case WBGARBAGE:putsWd("GARBAGE\n"); break;
       case WBDEVICE  :putsWd("DEVICE\n"); break;
       case WBKICK    :putsWd("KICK\n"); break;
       case WBAPPICON:putsWd("APPICON\n"); break;
       default :
        fprintf(Wd,"$%lx\n",(ULONG)icon-
        >do_Type);
      }

     /* Tool-Types (falls vorhanden) auflisten */
     if (tt=icon->do_ToolTypes)
      {
       for(;(*tt);tt++)
        fprintf(Wd,"Tool-Type    : \"%s\"\n",*tt);

       /* nach speziellem Tool-Type suchen */
       ShowToolType(icon->do_ToolTypes);
      }
     FreeDiskObject(icon);
    }
  else DosError(IoErr());/*Icon nicht zu öffnen */

  /* altes Verzeichnis wieder setzen */

  (void)CurrentDir(olddir);

  }
 }
 WaitKey(); /* auf Tastendruck warten */
}

/* ---------------------------------------- */
/*       H a u p t p r o g r a m m          */

void main (ULONG argc,char **argv)
{
 if (argc==0)
 {
  if (OpenAll())
      ShowIcons((struct WBStartup*)argv);
  CloseAll();
 }
 else fprintf(Output(),"Bitte von WB
 starten.\n");
}
```

ARexx

Herr der Programme

VON KAI ISKE

ARexx - jeder kennt es, fast jeder benutzt es, aber nur als Scriptsprache. Wie bringt man denn aber ein Programm dazu, ARexx-Kommandos zu verstehen? Das ist gar nicht so schwer, wie man manchmal glauben kann. Der Hauptteil eines Programms mit ARexx-Port ist eigentlich derselbige. Doch das ist auch nichts ungewöhnliches, da man ja sowieso täglich mit Message-Ports zu tun hat (man beachte nur den IDCMP-Port eines Windows).

Die Hauptaufgabe eines Hosts (Programm mit ARexx-Port) ist die, einkommende Messages am öffentlichen Port abzufragen und zu entschlüsseln. Die gesamte Kommunikation von Programmen über deren Ports besteht nur aus dem Verschicken und Erhalten von Messages. Welche Feinheiten es noch gibt, folgt später. Das hier abgedruckte Programm soll keine endgültige Lösung für die ARexx-Programmierung darstellen, es ist vielmehr eine Low-Level-ARexx-Implementierung, die Befehle verschicken und empfangen kann, wobei auf besondere Feinheiten verzichtet wurde.

Zum Programm: Wie erwähnt, bildet ein öffentlicher Message-Port den Grundpfeiler für ein Programm, das arexx-fähig sein soll. Die Funktion CreatePort() aus der „Amiga.lib" (c.lib) ist bestens geeignet, einen solchen Port zu erzeugen. Dem Port wird in diesem Beispiel der Name T_REXX gegeben, unter dem der ARexx-Port dann auch durch andere Programme erreichbar ist. Verwenden Sie also in diesem Falle ADDRESS 'T_REXX', um Kommandos aus Ihren Scripts an das Programm zu schicken. Seien Sie vorsichtig bei der Vergabe von Port-Namen. Sie dürfen nicht länger als 16 Zeichen sein, es dürfen keinerlei Leerzeichen enthalten sein und die Portnamen werden durch Groß-/Kleinschreibung unterschieden. Das war es auch schon fast.

Nun soll in diesem Programm gezeigt werden, wie man den Befehl GETFILENAME an den PowerPacker schicken kann, um so den Dateinamen des augenblicklich geladenen Views zu besorgen (für diesen Test sollte PowerPacker natürlich aktiv sein). Es wird also in die SendARexxCommand-Funktion gesprungen, die dann den angegebenen Befehl verschickt. Dieser Funktion werden die Adresse unseres Ports, an den die Nachricht dann später zurückgeschickt wird, das Kommando, das ausgeführt werden soll, die Endung für etwaige Script-Dateien, der Name unseres Ports, der Name des ARexx-Ports des Programms, das den Befehl erhalten soll, sowie ein BOOL-Flag, das angibt, ob ein RESULT-Wert erwartet wird, übergeben. Die Funktion ist flexibel in jedem

Hier eine Liste der Funktionen der rexxsyslib.library:

- ClearRexxMsg(struct RexxMsg *, ULONG)
a0 d0
Löscht die Argumente einer RexxMessage und gibt die ArgStrings frei. Die Anzahl der zu löschenden Argumente wird durch die ULONG-Zahl angegeben.

- UBYTE *CreateArgstring(UBYTE *, ULONG)
d0 a0 d0
Erzeugung eines ArgStrings. Diese Funktion benötigt einen Zeiger auf einen String und dessen Länge. Zurückgeliefert wird der Zeiger auf die ArgString Struktur oder NULL bei Fehler.

- struct RexxMsg *CreateRexxMsg(struct MsgPort *, UBYTE *, UBYTE *)
d0 a0 a1 a2
Initialisierung einer ARexx-Message-Struktur. Diese Funktion benötigt einen Zeiger auf einen MessagePort des Programms, einen String auf eine Endung für die ARexx-Scripts sowie einen Zeiger auf den Namen des Ports. Werden Endung- und PortNamen-Zeiger auf NULL gesetzt, werden für beide REXX benutzt.

- DeleteArgstring(UBYTE *)
a0
Freigabe einer ArgString-Struktur

- DeleteRexxMsg(struct RexxMsg *)
a0
Freigabe einer RexxMessage-Struktur. Achtung : ArgString-Pointer werden nicht freigegeben. Dies muß durch das Programm selbst erledigt werden.

- BOOL FillRexxMsg(struct RexxMsg *, ULONG, ULONG)
d0 a0 d0 d1
Füllt eine RexxMessage-Strukur mit Argumenten. Füllen Sie die bis zu 16 Argumente der Message-Struktur mit Pointern auf Strings oder Integer Zahlen. Diese Funktion initialisiert dann die Argumente mit ArgString- Pointern. Die erste ULONG-Zahl gibt die Anzahl der zu setzenden Argumente an, die zweite stellt eine Maske dar, die für jedes Argument angibt, ob es sich dabei um einen String handelt oder um eine Integerzahl. Ein gesetztes Bit in der Maske gibt an, daß es sich um einen String handelt, ein gelöschtes, daß es eine Integer-Zahl ist.

- BOOL IsRexxMsg(struct RexxMsg *)
d0 a0
Testen, ob eine Message auch wirklich eine ARexx-Message ist. Sie können nur Messages testen, die von einem Programm kamen, nicht die, die von Ihnen stammen.

- ULONG LengthArgstring(UBYTE *)
d0 a0
Gibt die Länge eines ArgStrings zurück.

- LockRexxBase(ULONG)
d0
Sperrt eine bestimmte Ressource der ARexx library base. Zu diesem Zeitpunkt wird nur NULL als Übergabewert akzeptiert.

- UnlockRexxBase(ULONG)
d0
Entriegelt die Ressource wieder. Der Übergabewert muß der gleiche sein, den Sie auch bei LockRexxBase benutzt haben.

Programm zu benutzen, vorausgesetzt, man hat erst einen öffentlichen Port erzeugt.

Die Funktion SendARexxCommand() beginnt ihre Arbeit, indem sie versucht, eine ARexx-Message-Struktur durch CreateRexxMsg() zu allozieren. Dieser Funktion werden die Adresse des Ports, eine Zeichenfolge für die Endung etwaiger Script-Dateien sowie der Name des ARexx-Ports unserer „Seite" übergeben. Durch Übergabe eines NULL-Pointers für die Endung bzw. den ARexx-Port wird automatisch ARexx selbst adressiert, d.h. die Endung entspräche rexx und der Name des Ports REXX. So können Sie auf einfache Art und Weise Kommandos direkt an den ARexx-Interpreter schicken. Konnte die ARexx-Message besorgt werden, werden die 16 Argument-Pointer in dieser Struktur durch ClearRexxMsg() auf Null gesetzt. Durch Angabe einer anderen Zahl als 16 werden nur dementsprechend viele Argumentfelder gelöscht. Die Argumentfelder stehen für die Kommandos, die geschickt/empfangen werden, wobei meistens nur in Argument 0 ein brauchbarer Wert steht. Nun muß noch das eigentliche Kommando eingetragen werden. ARexx handhabt die Übergabe von Strings durch sogenannte ArgStrings. Diese werden durch CreateArgstring() alloziert und mit dem Übergebenen String initialisiert. Im Grunde genommen sind die Pointer, die durch CreateArgstring() zurückgeliefert werden, nichts anderes als String-Pointer, aber ARexx handhabt die Parameterübergabe nunmal auf diese Art und Weise. Der Funktion CreateArgstring() muß die Länge des Strings übergeben werden, da sie sonst durcheinanderkäme.

Im nächsten Schritt wird das Feld rm_Action der ARexxMessage beschrieben, das dem Host sagt, was er mit der Message bzw. dem Kommando anfangen soll. Wird kein Rückgabewert erwartet, ist rm_Action nur RXCOMM, falls doch, wird noch ein zusätzliches Bit (RXFB_RESULT) gesetzt, um anzuzeigen, daß ein Rückgabewert erwartet wird. So, das war es auch schon. Nun kann die Message auf ihre Reise geschickt werden. Doch bevor PutMsg() angewandt werden kann, muß noch sichergestellt werden, daß sich der Port, dem die Message gebührt, nicht vorzeitig aus dem Staub macht. Dies wird durch ein einfaches Forbid() geregelt. Das nachfolgende PutMsg() schickt dann die initialisierte Message an den Host-Port (in diesem Falle den des PowerPackers). Nach dem nachfolgenden Permit() wird gewartet, bis die Message von PowerPacker beantwortet wurde. Es wird auf NT_REPLYMSG geprüft, um sicherzugehen, daß es sich auch wirklich um unsere Message handelt.

Nach Ankunft der Message ist im rm_Result1-Feld der ARexx-Message ein Fehlerstatus zu finden, der Auskunft gibt, ob das Kommando korrekt bearbeitet werden konnte. Falls ein Rückgabewert beantragt wurde, steht in rm_Result2 ein Pointer auf einen ArgString, der den Wert enthält. Falls alles gutging, wird der Inhalt des rm_Result2-Feldes in die globale Variable RetVal geschrieben, der dann auch gleich durch DeleteArgstring() wieder freigegeben werden kann, so daß kein unötiger Speicher belegt wird. Danach werden der Kommando-ArgString sowie die ARexxMessage-Struktur freigegeben. Dies ist daher nötig, da immer die aufrufende Seite eines Kommandos für die Entfernung der benötigten Ressourcen zuständig ist. In diesem Beispiel habe ich den PowerPacker V4.0 gewählt, aber Sie können auch gerne ein anderes Programm benutzen, das über einen ARexx-Port verfügt. Von Cygnus Ed II Professional kann ich abraten, da RESULT-Werte nicht als ArgStrings zurückgeliefert werden, sondern lediglich als Pointer auf einen String. Dies kann zu Abstürzen führen, wenn durch DeleteArgstring() versucht wird, diesen freizugeben. Wenn Sie wissen, was Sie tun, steht es Ihnen natürlich frei, wie Sie die Argumente und Resultate handhaben.

Im nächsten wird durch WaitARexxCommand auf ein eintreffendes ARexx-Kommando gewartet. Dies wird ganz einfach durch WaitPort bewerkstelligt. Traf nun eine Message ein, wird sie durch GetMsg() besorgt und danach durch IsRexxMsg() getestet, ob es sich überhaupt um eine ARexx-Message handelt. Falls dem so ist, wird in HandleARexxCommand() verzweigt, wo dann die eigentliche Ausführung des Kommandos stattfindet. In dieser Funktion wird über die ARexxMessage der Kommando-String ermittelt und dann durch stricmp() auf den dem Programm bekannten Befehl TEST geprüft. Verlief der Test positiv, gibt das Programm einen kleinen Text aus und setzt die Rückgabevariable Result. rm_Result1 und rm_Result2 werden gesetzt, wobei rm_Result1 besagt, daß kein Fehler aufgetreten sind, rm_Result2 wird vorsichtshalber auf Null gesetzt. Falls das aufrufende Programm ein Resultat verlangt, wird der Inhalt der Variablen Result in Form eines ArgString-Pointers in rm_Result2 eingetragen.

Nun wird noch die Message zurückgeschickt und aus der Funktion gesprungen. Bei etwaigen Fehlern in der Abhandlung der Kommandos kann dies durch RC_ERROR in rm_Result1 mit gelösch-

```
/*
Auto:       cc -ps <file>
Auto:       ln +q -m <file> -lc16
*/

/* HandleARexx von Kai Iske */
/* (c) 1992 MAXON/KICKSTART */

#define REVISION "1.00"
#define REVDATE  "17-Jan-92"

#include    <clib/alib_protos.h>
#include    <clib/exec_protos.h>
#include    <clib/rexxsyslib_protos.h>
#include    <pragmas/exec_lib.h>
#include    <pragmas/rexxsyslib_lib.h>
#include    <rexx/storage.h>
#include    <rexx/errors.h>

/* Prototypes */
void  _abort(){};
void main(void);
BOOL SendARexxCommand(struct MsgPort *, UBYTE *,
                         UBYTE *, UBYTE *,
                         UBYTE *, BOOL);
struct RexxMsg *WaitARexxCommand(struct
                          MsgPort *);
void HandleARexxMsg(struct RexxMsg *ARexxMsg);


struct RexxSysBase *RexxSysBase = NULL;         →
```

tem rm_Result2 signalisiert werden.

Dies ist wirklich eine Minimallösung für einen ARexx-Port. Hier fehlt die Möglichkeit, eigene Scripts aufzurufen und noch einiges mehr. Es soll nur zur Demonstration dienen und Ihnen den ersten Schritt mit der Erstellung eines eigenen, arexx-fähigen Programmes erleichtern. Die erweiterten Möglichkeiten, die ein ARexx-Port bietet, würden den Rahmen dieses Listings sprengen, und so mußte ich mich auf das Nötigste beschränken. Das hier abgedruckte ARexx-Script ist nur eine kleine Demonstration, um die Kommunikation von ARexx mit diesem Programm zu zeigen. Starten Sie also das Programm bei laufendem PowerPacker durch RUN, so daß noch eine Eingabe über CLI/SHELL möglich ist. Es wird erst den Namen der geladenen Datei ausgeben und danach auf eine Message warten. Starten Sie nun das Test-Script durch RX Test. Das Programm gibt dann „PROGRAMM : HALLO“ aus und das Script „ARexx says : OK“, wobei OK den Inhalt der RESULT-Variablen ARexx` darstellt. Sie sehen, die Kommunikation klappt.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß bei der Implementierung eines ARexx-Ports in Ihre Programme. Es ist ja auch ein von Commodore geforderter Standard, daß ein Programm einen ARexx-Port hat. Also warum nicht Ihres?

HANDLEAREXX

Sprache: C
Compiler: Aztec C 5.2a
Länge: 223 Zeilen
Übersetzen mit:
cc -ps HandleARexx
ln +q -m
HandleARexx -lc16
Speicher: ab 512kB
Kickstart:
1.3 (mit ARexx), 2.0

```
UBYTE RetVal[128];


/* Kleines Hauptprogramm zur Demo */
void main(void)
{
    struct RexxMsg *ARexxMsg;
    struct MsgPort *ARexxPort = NULL;

    /* RexxSysLib öffnen */
    if(!(RexxSysBase = (struct RexxSysBase *)
     OpenLibrary((UBYTE *)"rexxsyslib.library",
            0L)))
            goto CleanUp;

    /* Einen ARexx-Port einrichten */
    if(!(ARexxPort = CreatePort(
        (UBYTE *)"T_REXX", 0L)))
            goto CleanUp;

    /* Kommando an POWERPACKER schicken und
       RESULT ausgeben */
    if((SendARexxCommand(ARexxPort,
        (UBYTE *)"GetFileName",
        (UBYTE *)"trexx", (UBYTE *)"T_REXX",
        (UBYTE *)"POWERPACKER", TRUE)))
        printf("%s\n", RetVal);

    /* Auf ein Kommando warten */
    if((ARexxMsg =
    WaitARexxCommand(ARexxPort)))
        /* Dieses ausführen */
        HandleARexxMsg(ARexxMsg);

CleanUp:
    /* Port entfernen */
    if(ARexxPort)
        DeletePort(ARexxPort);

    /* Library schliessen */
    if(RexxSysBase)
        CloseLibrary((struct Library *)
        RexxSysBase);
}


/* Senden eines ARexx-Kommandos an einen Host */
BOOL SendARexxCommand(struct MsgPort *Port,
    UBYTE *Command, UBYTE *Suffix,
    UBYTE *PortName, UBYTE *Host, BOOL Result)
{
    struct MsgPort *HostPort;
    struct RexxArg *RetArg;
    struct RexxMsg *ARexxMsg;

    /* Versuch eine ARexx-Message zu
       initialisieren */
    if(!(ARexxMsg = (struct RexxMsg *)
        CreateRexxMsg(Port, Suffix, PortName)))
        return(FALSE);

    /* Kommandostring erstellen/eintragen */
    if(!(ARexxMsg->rm_Args[0] =
    CreateArgstring(
        Command, (LONG)strlen(Command))))
    {
        DeleteRexxMsg(ARexxMsg);
        return(FALSE);
    }

    /* Wird ein Resultat erwartet ? */
    if(Result)
        ARexxMsg->rm_Action =
            RXCOMM | (1L « RXFB_RESULT);
    else
        ARexxMsg->rm_Action = RXCOMM;

    /* Verhindern, dass der Host verschwindet */
    Forbid();

    /* Message abschicken */
    if((HostPort = FindPort(Host)))
        PutMsg(HostPort,
            (struct Message *)ARexxMsg);
    else
    {
        DeleteArgstring(ARexxMsg->rm_Args[0]);
        DeleteRexxMsg(ARexxMsg);
        return(FALSE);
    }

    Permit();

    /* Hatten wir einen Host ? */
    if(HostPort)
    {
        /* Auf Reply warten */
        WaitPort(Port);

        /* Messages auswerten */
        while((ARexxMsg = (struct RexxMsg *)
                GetMsg(Port)))
        {
            /* Wenn es eine Reply-Msg war, dann
               kann es nur unsere sein */
            if(ARexxMsg->rm_Node.mn_Node.
                ln_Type == NT_REPLYMSG)
```

→

```
            {
                /* Wurde ein Resultat
                   geliefert, dann wird
                   der String in die globale
                   Result-Variable RetVal
                   geschrieben */

                if((ARexxMsg->rm_Action &
                    (1L « RXFB_RESULT)) &&
                    (ARexxMsg->rm_Result1
                     == RC_OK) &&
                     (ARexxMsg-
                      >rm_Result2))
                {
                    strcpy(RetVal,
                     ARexxMsg->rm_Result2);

                    DeleteArgstring((UBYTE *)
                      ARexxMsg-
                      >rm_Result2);
                }

                /* Kommando-String
                   löschen */
                DeleteArgstring(ARexxMsg->
                   rm_Args[0]);

                /* Und die Message wieder
                   löschen */
                DeleteRexxMsg(ARexxMsg);
            }
        }
    }

    return(TRUE);
}


/* Warten auf eine ARexx-Message */
struct RexxMsg *WaitARexxCommand(struct MsgPort
                                  *ARexxPort)
{
    struct RexxMsg *ARexxMsg;

    WaitPort(ARexxPort);

    /* Message besorgen */
    ARexxMsg = (struct RexxMsg *)GetMsg(
        ARexxPort);

    /* Ist es eine ARexx-Message ? */
    if(IsRexxMsg(ARexxMsg))
        return(ARexxMsg);
    else
        return(NULL);
}


/* Auswertung eines ARexx-Kommandos */
void HandleARexxMsg(struct RexxMsg *ARexxMsg)
{
    UBYTE Result[128];
    UBYTE *Command =
        (UBYTE *)ARexxMsg->rm_Result2;

    /* Kommando bekannt ? */
    if(stricmp(Command, "TEST"))
    {
        /* Kleinen Text ausgeben */
        puts("PROGRAMM : HALLO\n");
        /* Rückgabewert setzen */
        strcpy(Result, "OK");
    }

    /* Alles OK, Kein Result-Wert */
    ARexxMsg->rm_Result1 = RC_OK;
    ARexxMsg->rm_Result2 = 0L;

    /* Falls ein Resultat erwartet wurde */
    if(ARexxMsg->rm_Action &
        (1L « RXFB_RESULT))
        /* Dieses generieren */
        ARexxMsg->rm_Result2 = (LONG)
         CreateArgstring(&Result[0],
            (ULONG)strlen(Result));

    /* Message an Absender zurückschicken */
    ReplyMsg((struct Message *)ARexxMsg);
}
```


Computer
AMIGA 2000 mit Kick 2.0 1169,-
AMIGA 3000 25 / 52 3595,-
AMIGA 3000T / 25 105 HD 4995,-
Turbokarten
A 2630 4 MByte (2.0 komp.) 1450,-
Fusion Forty 040 Karte 2995,-
SCSI Kontroller
A 2091 ohne HD 295,-
A 2091 / 105 MB Quantum 995,-
GVP & NEXUS Kontroller a. A.
Multievolution A500 / LPS 52 698,-
Festplatten
Quantum LPS 105 S 648,-
Quantum LPS 120 S neu 749,-
Quantum Prodrive 210 S 1095,-
Quantum LPS 240 S neu 1295,-
Syquest 80 MB inkl. Medium 1195,-
Streamer 150 / 250 MB intern 1295,-
RAM Karten
1 MByte (A 500 plus) 125,-
2 MByte (A 500) 225,-
4 MByte (A 500) 429,-
Zubehör
A 2320 FlickerFixer 450,-
A 2024 HR-Monitor 395,-
A 2232 7 fach Seriel-Karte 395,-
A 2386 AT-80386 SX - Karte 995,-
HD Diskettenlaufwerk A 2/3000 179,-
Papstlüfter leiser gehts nicht 50,-
Drucker
HP DeskJet 500 color 1495,-
HP LaserJet II P plus 1795,-
Fujitsu DL 1100 color 749,-

16,7 Mio Farben
'Rainbow II' Color Grafikkarte
- Auflösung 768 x 576 Punkte
- Echte 24 Bit + 8 Bit Alpha-Channel Opt.
- Frequenzen 15,75 kHz oder 31,5 kHz Horizontal
- Zorro II Steckkarte f. A 2000 und A 3000
- Grafiklib. und Showprog. plus DEMO Bilder
- Deutsche Dokumentation mit Tips & Tricks
- Unterstützt IFF24 Format
- Malprogramm in Vorbereitung **ab 1695,- DM**


Commodore
autorisierter Fachhandel

OMEGA Datentechnik
Junkerstr. 2
2900 Oldenburg
Tel.: 0441 / 82257 FAX 885408

Unsere Produkte erhalten Sie auch im
MediaMarkt
7410 Reutlingen

Hurricane 1.8 HD-Backup
- Datenkompression max. 4 MByte/Disk
- Ohne kompression DD 1 MIoB / HD 2 MIoB
- Unterstützung von HD-Floppy 357A
- Schnell 38 Sek./Disk
- Unterstützt Wechselplatten aller Art
- Kickstart 1.3 und 2.0 **79,- DM**

Kickstart 2.04 Set
- deutsches Workbench Buch
- 4 Disketten
- ROM Chip 2.04 37.175
- Kickstart Umschaltplatine
189,- DM

AMIGA 3000 Profi-Set
CPU 25 MHz, FPU 36 MHz
Festplatte 105 MB Quantum
Monitor Hitachi 14 MVX
Aktiv Boxen stereo
4895,- DM

RAM 's
Static Column 4 MBit 514402 ZIP 39,- DM
SIMM 1 MB x 8 69,- DM
SIPP 1 MB x 8 75,- DM

AMIGA 2000 Classic
- AMIGA 2000 mit Kick 2.04
- A 2630 / 4 MB 25 MHz
- A 2091 / LPS 105 S
3555,- DM

TyStar 17" Monitor
- Flatscreen 17"
- 0.26 Dot Maske
2695,- DM

Welche Taste hätten's gerne?

VON KAI ISKE

Nun ja, es war bis jetzt eigentlich Gang und Gäbe, hauptsächlich die RETURN-Taste abzufragen, wenn von einem Programm eine Bestätigung über das CLI zu erwartet wurde.

Sicher, dies ist die einfachste Methode. Man gibt ein kleines Read() der „dos.library" und schon ist das Problem gelöst. Ist das aber nicht eine recht unkomfortable Methode? Zugegeben, es geht auch anders. Einige werden sicherlich die Vorteile eines RAW-Fensters kennen, das sich von einem CON-Fenster dahingehend unterscheidet, daß es jegliche Tastendrücke sofort an das Read() meldet, also nicht auf ein RETURN wartet. Doch wie sage ich dem CON-Fenster, in dem das Programm gestartet wurde, daß es doch bitte auf eine beliebige Taste warten soll und nicht auf ein abschließendes RETURN? Die Antwort lautet ACTION_-SCREEN_MODE. Dies ist der Typ eines DOS-Packets, der es ermöglicht, aus einem CON-Fenster ein RAW-Fenster zu machen. Mit diesem Wissen ist es eigentlich nicht mehr weit bis zum Programm. Man muss lediglich ein Standard-Packet an den Console-Task des Fensters schikken und schon hat man das schönste RAW-Fenster, das man sich denken kann. Doch wie macht man das? Ganz einfach! Für diese Zwecke gibt es ein Standard-Packet, das aus einer Message-Struktur und einer DOSPacket-Struktur besteht. Diese müssen nur richtig initialisiert sein und an den richtigen Task geschickt werden. Die Verschickung des Packets erweist sich als recht simpel. Man muß lediglich einen Port initialisieren, an den die Message - sprich Packet - zurückgeschickt werden kann. Dieser Port ist nichts Besonderes und wird auf die normale Art und Weise erzeugt. Das Packet bedarf einer etwas ungewöhnlichen Initialisierung: Die Message- und Packet-Strukturen müssen miteinander verbunden werden, so daß sie sich auf ihrer Reise durch den Computer nicht verlieren. Die Adresse des Packets muß im LN_NAME-Feld der Message verankert werden, die Adresse der Message im dp_Link-Feld des Packets. Dieses doppelte Bindeglied macht es nun selbst bei schlimmsten Bedingungen unmöglich, daß sich die beiden verlieren (nur ein Scherz). Die Adresse des Ports muß nun noch in das dp_Port-Feld des Packets eingetragen werden. Zu guter Letzt wird der Typ des Packets bestimmt. In diesem Fall handelt es sich um die Aktion „ACTION_SCREEN_-MODE", die über ein BoolFlag angibt, ob das Fenster ein CON-, oder ein RAW-Fenster werden soll. Ein DOSTRUE (-1) erzeugt ein RAW-Fenster, ein DOSFALSE (0) ein CON-Fenster. Dieses Flag wird in das dp_Arg1-Feld des Pakkets eingetragen. Die Aktion selbst, das heißt deren Bezeichner, wird in das dp_Type-Feld des Packets geschrieben. So, das war es auch schon. Nun muß das Packet nur noch an den Task des CON-Fensters, in dem Ihr Programm gestartet wurde, geschickt werden. Die Adresse des Tasks läßt sich sehr gut aus der Process-Struktur des Programms entnehmen, sie steht im pr_ConsoleTask-Feld. Nun wird die Message auf die Reise geschickt und danach darauf gewartet, daß sie „replyed" wird, so daß sie wieder gelesen werden kann. Wichtig ist hier, daß bei jedem Neuverschicken einer Nachricht die angegebenen Felder neu initialisiert werden müssen, da sie verändert werden. Nachdem nun aus dem CON-Fenster ein RAW-Fenster entstand, wird ein Aufforderungsstring ausgegeben. Daraufhin wird auf eine Eingabe gewartet. Wurde diese getätigt, wird aus dem RAW-Fenster wieder ein CON-Fenster, der Port aus dem System entfernt und dessen alloziertes SignalBit freigegeben. Falls das Signal nicht alloziert werden konnte, gibt die Routine einen Aufforderungs-String aus, der angibt, daß RETURN gedrückt werden soll. Danach wird, wie gewohnt, auf ein RETURN gewartet. Egal, wie sich die Routine entschied, werden die Eingaben „unsichtbar" gemacht, d.h. alle weiteren Ausgaben Ihres Programmes folgen dort, wo sie stoppten und fahren dort fort, wo der Aufforderungsstring stand. Die Routine kann uneingeschränkt in eigenen Programmen genutzt werden, vorausgesetzt, daß in der Variable _DOSBase die Adresse der zuvor geöffneten „dos.library" abrufbar ist. Ansonsten ist sie „klug" genug den Rest alleine zu bewerkstelligen.

Das war es auch schon, das kleine Demo-Programm testet nur die neue Funktion, die es sicherlich leichter macht Programme „komfortabler" zu gestalten. Zu bemerken bleibt nun noch, daß es noch etliche andere Actions gibt. Diese finden sie libraries/dosextens.i für OS 1.3, bzw. in dos/dosextens.i für OS 2.0 includes. Eines sei hier noch bemerkt. Es nennt sich ACTION_INHIBIT. Dieses Kommando sperrt ein Laufwerk. Schicken Sie es einfach an den Handler-Task des Laufwerks, das Sie sperren wollen. Die Adresse des Tasks bekommen Sie durch die Funktion DeviceProc(), der der Name (z.B. „DF0:") übergeben wird. Gesperrt wird mit DOSTRUE und entriegelt durch DOSFALSE. Auf diese Art und Weise könnten Sie z.B. ein eigenes DiskChange schreiben, da nach einem Entriegeln automatisch die Disk neu gelesen wird, als ob sie gerade eingelegt wurde. Und wann schicken Sie Ihr ersten Päckchen ???

WAITKEY

Sprache: Assembler
Länge: 199 Zeilen
Speicher: ab 512kB
Kickstart: 1.2, 1.3, 2.0

```
        NOLIST

*AUTO: genam <file>

        opt   ow6-

; von Kai Iske
; (c) 1992 MAXON/KICKSTART

        INCDIR   AH:
        INCLUDE  Exec/Exec_Lib.i
        INCLUDE  Dos/Dos_Lib.i
        INCLUDE  Dos/DosExtens.i
        INCLUDE  Misc/MyMacros.i

**************************************************
*       Hier startet das Demo-Programm           *
**************************************************
Start   lea     DosName(pc),a1
        moveq #0,d0
        CALLSYS  OpenLibrary
        tst.l d0
        beq.s .End
        move.l   d0,_DOSBase

* Auf eine Taste warten
        bsr.s WaitChar

        move.l   _DOSBase(pc),a1
        CALLSYS  CloseLibrary
.End      rts
DosName       dc.b   "dos.library",0
        EVEN
_DOSBase dc.l  0

**************************************************
*             Hier startet die Routine           *
**************************************************
WaitChar movem.l  RegsAll,-(sp)

* Input/Output Kanäle finden
        LNKLIB   Input,_DOSBase
        move.l   d0,.stdin
        tst.l d0
        beq    .Sorry
        DOLIB Output,_DOSBase
        move.l   d0,.stdout
        tst.l d0
        beq    .Sorry

* Initialisierungsstring ausgeben
* Diese "löscht" den cursor
        move.l   .stdout(pc),d1
        move.l   #.InitStr,d2
        move.l   #.InitStrLen,d3
        DOLIB Write

* Versuch das Signal zu besorgen
* Nur wichtig für das Warten auf beliebige Tasten
        moveq #-1,d0
        CALLSYS  AllocSignal
        tst.l d0
        bmi    .OnlyReturn

* Wurde das Signal besorgt, so wird die
* Adresse des Processes gesucht
        sub.l a1,a1
        CALLSYS  FindTask
        move.l   d0,.Proc

* Unseren Port initialisieren
        lea     .DummyPort(pc),a1
        move.b   d0,MP_SIGBIT(a1)
        lea     .DummyPName(pc),a0
        move.l   a0,LN_NAME(a1)
        move.b   #0,LN_PRI(a1)
        move.b   #NT_MSGPORT,LN_TYPE(a1)
        move.l   .Proc(pc),MP_SIGTASK(a1)
        CALLSYS  AddPort

* CON-Window in RAW-Window umwandeln
        move.l   #DOSTRUE,d7
        bsr    .SendPkt

* Kleinen String ausgeben
        move.l   .stdout(pc),d1
        move.l   #.AnyKey,d2
        move.l   #.AnyKeyLen,d3
        LNKLIB   Write,_DOSBase

* Und dann auf die Taste warten
        move.l   .stdin(pc),d1
        move.l   #.Buffer,d2
        move.l   #1,d3
        DOLIB Read

* RAW-Window wieder in CON-Window
        move.l   #DOSFALSE,d7
        bsr.s .SendPkt

* Port aus dem System nehmen
        lea     .DummyPort(pc),a1
        CALLSYS  RemPort

* ... und das Signal wieder freigeben
        lea     .DummyPort(pc),a0
        moveq #0,d0
        move.b   MP_SIGBIT(a0),d0
        CALLSYS  FreeSignal

* Endestring ausgeben
        move.l   #.EndAStr,d2
        move.l   #.EndAStrLen,d3
        bra.s .End

* Konnte kein Signal allokiert werden
* dann wird nur auf RETURN gewartet
* -> String ausgeben
.OnlyReturn move.l    .stdout(pc),d1
        move.l   #.RetKey,d2
        move.l   #.RetKeyLen,d3
        LNKLIB   Write,_DOSBase

* Auf RETURN warten
        move.l   .stdin(pc),d1
        move.l   #.Buffer,d2
        move.l   #1,d3
        DOLIB Read

* Endestring ausgeben
        move.l   #.EndRStr,d2
        move.l   #.EndRStrLen,d3
.End      move.l    .stdout(pc),d1
        LNKLIB   Write,_DOSBase
        movem.l  (sp)+,RegsAll
.Sorry       rts
```

→

```
* Packet vorbereiten. Hierfür wird das
* Standard-Packet mit der Message-Struktur
* des Packets verknüpft. Das Packet wird mit
* dem LN_NAME-Feld der Message und die Message
* mit dem dp_Link-Feld des Packets "verknüpft",
* so daß sie sich nicht verlieren :-). Die
* Adresse des Ports wird eingetragen, sowie
* das eigentliche Kommando und dessen Argument.
.SendPkt lea    .DummyPacket(pc),a1
        lea     sp_Pkt(a1),a0
        move.l  a0,LN_NAME(a1)
        move.l  a1,dp_Link(a0)
        lea     .DummyPort(pc),a2
        move.l  a2,dp_Port(a0)
        move.l  #ACTION_SCREEN_MODE
                ,dp_Type(a0)
        move.l  d7,dp_Arg1(a0)
        move.l  .Proc(pc),a0
        move.l  pr_ConsoleTask(a0),a0
        CALLSYS PutMsg
        lea     .DummyPort(pc),a0
        CALLSYS WaitPort
        lea     .DummyPort(pc),a0
        CALLSYS GetMsg
        rts
.Proc     dc.l  0
.stdin      dc.l  0
.stdout     dc.l  0
.DummyPort  ds.b  MP_SIZE
.DummyPacket   ds.b  sp_SIZEOF
.DummyPName dc.b  "DUMMY-PORT",0
.Buffer     dc.b  0

* Cursor deaktivieren
.InitStr dc.b  $9B,$30,$20,$70
.InitStrLen EQU   *-.InitStr

* Cursor wieder sichtbar machen und Zeile löschen
* Farbe rücksetzen
.EndAStr dc.b  $9B,$20,$70,$9b,$4b,$9B
         dc.b  "0;39;49",0
.EndAStrLen EQU   *-.EndAStr

* Eine Zeile hoch, Cursor an, Zeile löschen,
* Farben rücksetzen
.EndRStr dc.b  $9B,"1",$41,$9B,$20,$70
         dc.b  $9b,$4b,$9B,"0;39;49",0
.EndRStrLen EQU   *-.EndRStr

.AnyKey     dc.b  $9B,"0;32mBitte eine
                Taste drücken",13,0
.AnyKeyLen  EQU   *-.AnyKey
.RetKey     dc.b  $9B,"0;32mBitte <RETURN>
                drücken",13,0
.RetKeyLen  EQU   *-.RetKey
         EVEN
```


– 1 A SOFT – FACHVERSAND von AMIGA HARD- und SOFTWARE

Inh. D. Hähnel · Lemgoerstraße 9 · 4933 Blomberg · Tel. 05235 / 7792 · Fax 05235 / 2794

Bestellannahme rund um die Uhr | **1 A SOFT SERIE DER SPITZENKLASSE** | Fordern Sie unser Info an

LEERDISKETTEN 2 DD 135 Tpi 3,5" 10 Stück 8,30 DM - 50 Stück 40,00 DM - 100 Stück 77,00 DM

01 WIZZY'S QUEST 4,00 DM gutes Spiel (1 MB)	16 DATENBANK 4,00 DM Daten aller Art verwalten	31 WIZARD OF SOUND 8,00 DM Musik selber machen	50 MOONBASE 4,00 DM Weltraumspiel
02 TX1 4,00 DM Textverarbeitung	17 DIA PRINT 4,00 DM druckt Diaetiketten	32 FESTPLATTENBACKUP 4,00 DM Sicherung Ihrer Daten	51 SCHACH 4,00 DM sehr spielstark
03 SY3 4,00 DM Spiel mit 50 Leveln	18 HAUSHALTSBUCH 4,00 DM verwaltet Ihre Konten	33 M.E.D. 4,00 DM Soundtracker-ähnlich	52 KNIFFEL 4,00 DM gute Umsetzung
04 DISC SPORT III 4,00 DM Disketten verwalten	19 RISIKO 4,00 DM Strategiespiel	34 DELUXE HAMBURGER 4,00 DM ein Ballerspiel	54 SCHREIBKURS 4,00 DM Schreibmaschinenkurs
05 Videodatei 4,00 DM Ordnung für Videos	20 GALACTICWORM 4,00 DM Spiel	35 IMPERIUM 4,00 DM sehr gutes Spiel	58 GALGENVOGEL 4,00 DM Wörter raten in deutsch
06 DRUCKER TOOLS 4,00 DM braucht man zum Drucken	21 MECHFIGHT 4,00 DM Kampf der Roboter	36 VIDEOBASE WIZARD 4,00 DM Datenbank	61 CHEMIE 4,00 DM Darstellung von Molekülen
07 STAR TREK 8,00 DM Superspiel auf 2 Disks	22 BLACK JACK 4,00 DM Karten Simulation	37 ATLANTIS 4,00 DM gutes Rollenspiel	63 TEXTKID 4,00 DM Textverarbeitung
08 BILLARD 4,00 DM Billard Simulation	23 DOWNHILL 4,00 DM Ski Simulation	38 ROLL ON 4,00 DM Strategiespiel	64 BIO 4,00 DM Biorhythmus berechnen
09 GAG DISK 4,00 DM lustige Programme	24 IMPLODER 4,00 DM sehr guter Datencruncher	39 SLOT CARS 4,00 DM Autorennen mit Schuß	65 PASSWORT 4,00 DM Disketten schützen
10 PLATTEN + CD 4,00 DM Schallplatten Verwaltung	25 MONOPOLY 4,00 DM sehr gute Umsetzung	40 EROTIK ANIMATION 35,00 DM ab 18 Jahren, 8 Disks	67 ELEKTRONIKKURS 8,00 DM sehr gut gemacht
11 MANDEL MOUNTAINS 4,00 DM Madelbrot Grafiken	26 LABEL PAINT 4,00 DM Etiketten malen und drucken	41 MEGABALL 4,00 DM Vorsicht macht süchtig	68 DENKSPIELE 4,00 DM knifflige Denkspiele
12 GELDSPIELAUTOMAT 4,00 DM fesselndes Spiel	27 THE DEATH 4,00 DM ein Klassespiel	45 MISSILE COMMAND 4,00 DM Actionspiel	69 FONTS 15,00 DM sehr viele Fonts, 4 Disks
13 VIRUS-DISK 4,00 DM Viruskiller	28 SONIX SOUNDS 35,00 DM Sound Paket 8 Disks	46 STAR TREK 8,00 DM Bilder + Sounds, 2 Disks	70 ICONS 4,00 DM zahlreiche Icons
14 COPY-DISK 4,00 DM gute Copy-Programme	29 SPIELE 45,00 DM 50 gute Spiele	47 C64 EMULATOR 4,00 DM simuliert den C64	73 ZERG 4,00 DM Super Rollenspiel
15 RETURN TO EARTH 4,00 DM Weltraum Strategiespiel	30 ANWENDER 45,00 DM Paket mit 12 Disks	48 INTROS + DEMOS 20,00 DM AMIGA zeigt, was er kann	74 DRAGON CAVE 4,00 DM der absolute Hit

Die Mouse für Ihren AMIGA III
400 dpi
2 Jahre Garantie
DR-MOUSE 59,00 DM
DR-MOUSE + MOUSEPAD + HALTER nur 64,00 DM
Reinigungsset für Ihre Laufwerke 3,5" 9,00 DM
AMIGA – Der Einstieg 49,00 DM
512 KB Speichererweiterung 89,00 DM

Laufwerke:
3,5" Laufwerk extern 149,00 DM
3,5" Laufwerk intern 129,00 DM
5,25" Laufwerk extern 209,00 DM
2 MB RAM Erweiter. AMIGA 500 mit Uhr und abschaltbar 269,00 DM
Bootselector elektronisch 55,00 DM
Mouse/Joystickumschalter 59,00 DM
Soundsampler Stereo 99,00 DM
Oktalyzer, neue Version 98,00 DM

PUBLIC DOMAIN SERIEN...
AMOK 1 – 49
BAVARIAN 1 – 240
FRED FISH 1 – 250
FRANZ 1 – 120
FONTS 1 – 4
KICKSTART 1 – 400
CACTUS 1 – 42
TIME SPECIAL 1 – 2
PREISE: Jede PD nur 1,80 DM
ab 100 Stück nur 1,70 DM

SONDERANGEBOT
Laufwerk 3,5" extern + DR-Mouse 400 dpi
UNSER PREIS 199,00 DM
Unsere Versandkosten:
Nachnahme 8,00 DM
Vorkasse 5,00 DM
ab 5 kg nach Gewicht

Assembler im Ursprung

von Peter Simons

Gehören Sie zu den Programmierern, die nur Assembler programmieren, weil die C-Compiler zu teuer sind? Sind Sie der Meinung, daß 512KB Chipmem eine Menge Speicher sind? Oder glauben Sie gar, daß die Optimierfunktion des DevPac optimalen Code erzeugt? Dann sollten Sie vielleicht besser zum Spieleteil blättern.



Bis vor kurzer Zeit war ich der Meinung, daß es unnötig sei, sich Gedanken um Speicherplatz und Rechenzeit zu machen. Der Amiga hat immerhin über 4 Millionen Bit Chipmem, und wer soll die nutzen, wenn nicht ich? Aber wenn man dann den Punkt erreicht hat, wo man anfängt Demos und Spiele zu programmieren, muß man feststellen, daß 512KB verdammt schnell voll sind. (Natürlich hat inzwischen fast jeder eine Speichererweiterung, aber bei einem Demo oder Spiel kann man den zusätzlichen Speicher [FastMem!!] bestenfalls als Floppy-Buffer benutzen.) Deshalb möchte ich jeden Programmierer raten, von Anfang an so optimale Programme wie möglich zu schreiben. Aber Vorsicht, es wird zur Sucht, sein 18-Zeilen-Listing nach Möglichkeiten zu durchsuchen, ein Byte einzusparen.

1. Seien Sie QUICK:

Natürlich stehen die Befehle MOVEQ, ADDQ, SUBQ in jedem Assembler-Buch. Trotzdem findet man immer noch oft Zeilen wie: MOVE.L #0,D0. Besser ist: MOVEQ #0,D0. Das spart 8 Taktzyklen und 4 Bytes an Speicher.

2. Am Anfang war das WORD:

Was die meisten Programmierer auch noch nicht beachten, ist, daß Zugriffe auf Adreßregister immer vorzeichenrichtig auf Long erweitert werden. Deshalb ersetzt man ADD.L #10,A0 durch ADD.W #10,A0. Dies spart einem 2 Taktzyklen und 2 Bytes. (Bei ADDQ ist es völlig gleich, ob man LONG oder WORD adressiert.) Was auch wenig beachtet wird, ist, daß der DBRA-Befehl nur auf WORD-Ebene arbeitet. Deshalb sollte man das Zählregister auch nicht mit LONG beschreiben. (Man spart: 4 TZ und 2 Bytes.)

3. Der kurze Weg:

Verzweigungen mit den Branch-Befehlen sollte man, wenn möglich, immer als Short (.s/.b) kennzeichnen. Verlassen Sie sich nicht auf die Optimierfunktion des Assemblers, der erkennt nämlich keine Short-Branches nach vorne. Setzen Sie einfach immer .s und lassen sich im Zweifelsfall eine Fehlermeldung geben.

4. Alles ist relativ:

Mal davon abgesehen, daß positionsunabhängige Programme sowieso sinnvoll sind, bietet die PC-relative Adressierung noch andere Vorteile. Der Befehl: LEA label(PC),a0 ist nämlich 2 Bytes kürzer (und normalerweise auch 4 TZ schneller) als sein Äquivalent LEA label,a0. Sollten Sie mehrere Sektionen verwenden, und deshalb PC-indirekt nicht benutzen können, hilft folgendes: Laden Sie einen Zeiger auf den Anfang des Segments, und adressieren Sie relativ dazu (siehe Listing 1). Manche Assembler unterstützen dies inzwischen (MaxonASM: BASEREG-Befehl).

5. MOVEM, der Befehl der Superlative:

Ein wahres Wunderwerk ist der Befehl MOVEM, man muß nur mal auf die Idee kommen, ihn zu benutzen! Man kann mit MOVEM bis zu 15 Werte auf einmal lesen und schreiben, dementsprechend natürlich auch vertauschen (siehe Listing 2). Wer mehrere Objekte mit dem Blitter kopieren muß, spart viel Zeit, wenn er seine Werte erst in die Register berechnet und dann mit MOVEM in die hintereinanderliegenden CUSTOM-Register schreibt. Zwei WORD-Register können so auch über LONG-Adressierung auf einmal angesprochen werden.

6. PEA ist Trumpf:

Wehe dem, in dessen Programm die armselige Konstruktion MOVE #$50000,-(SP) zu finden ist! Der Assembler-Profi benutzt PEA $50000 und spart 8 Taktzyklen.

7. Strukturiert = Frustiert ?

Nehmen wir mal an, Sie hätten einen Puffer aus 20.000 Zeichen. Sie haben nun eine Unterroutine geschrieben, die diesen Puffer kodiert. Das ganze besteht aus einer Schleife und einer Routine, die als Parameter den Buchstaben erhält und den kodierten Buchstaben zurückgibt. Sauber!! Aber BSR+RTS kosten insgesamt 66 Taktzyklen. Die könnte man sparen, wenn man die Routine in die Schleife einbaute (siehe Listing 4). Rechnen Sie selbst mal: 66 Taktzyklen * 20.000 Zeichen ...

8. Die Wahrheit über DIV und MUL

Nahezu jeder Programmierer kennt die Bitshift-Befehle als Ersatz für DIVs und MULs mit Zweierpotenzen. Da werden die aufregendsten Rechnungen vorgenommen, um MUL und DIV zu umgehen. (Ein Beispiel: d0*40 = d0*32 + d0*8.) Was allerdings kaum einer weiß: Es gibt Fälle, in denen diese Kombinationen langsamer sind! Die Taktzyklenzahl berechnet sich nämlich wie folgt: MULS/MULU - 42+2n Taktzyklen + Berechnung der effektiven Adresse. Dabei bedeutet „n" bei MULU die Zahl

der Einsen in der EA. Bei MULS ist das schon komplizierter. Füllen Sie die EA mit einer 0 als Most-Significant-Bit auf. Dann ist „n“ gleich die Zahl der %10 oder %01 Bit-Wechsel der 17-Bit Quelle. Also lieber mal nachrechnen, bevor man eine Kombination von 3 LSRs und 7 ADDS verwendet.

9. Library, sweet Library:

Falls Sie schon mal ein sehr kurzes Programm geschrieben haben (zum Beispiel, um das CLI-Fenster auf maximale Größe zu bringen, oder ähnliches.), dann werden Sie festgestellt haben, daß das Öffnen und Schließen der Libraries das Ganze ungeheuer komliziert. Treten Fehler auf, müssen bestimmte Libraries geschlossen werden, andere allerdings sind noch gar nicht offen. Aber auch da hat der AMIGA einen Trick parat: Man benutzt die Funktion _LVOFindName, um die LibraryBase zu finden. Diese Funktion sucht in der Liste der offenen Libraries die heraus, deren Name mit dem Parameter übereinstimmt (siehe Listing 5). Natürlich sollte man auf diese Weise nur Libraries öffnen, die nicht aus dem System entfernt werden können, wie zum Beispiel DOS und Intuition. Versucht man nämlich auf diese Weise, die DiskFontBase zu bekommen, erhält man (normalerweise) eine Null zurück.

10. CLR ??

Der Befehl CLR ist zweischneidig! Um ein Datenregister zu löschen, sollte man immer MOVEQ benutzen (das spart 2 Taktzyklen). Zum Löschen einer Speicherstelle (CLR.L $50000) ist CLR wiederum besser geeignet. Das spart immerhin 4 Bytes und 8 Taktzyklen.

11. EOR #$FF

Da nimmt man einfach NOT ea.

Natürlich gibt es noch zahlreiche Einsparungen, die man machen kann, aber alle kenne ich wahrscheinlich auch nicht! Als belehrendes Schlußwort bleibt nur noch zu sagen, daß solches Feintuning natürlich ein gutes Konzept und einen sauberen Programmierstil nicht ersetzen kann. MOVEQ nützt auch nichts mehr, wenn Leute anfangen, Register zu löschen, um dann eine Zeile danach einen Long-Wert hineinzuschreiben.

```
; Reaktive Adressierung in andere Sektionen

        lea     DSEGMENT,a0
        move.l  0(a0),d0        ; source
        not.l   d0
        move.l  d0,4(a0)        ; target

        lea     8(a0),a1        ; a1->text

; Wer diese Adressdistanzen nicht ausrechnen
; will, kann sich so behelfen:

        lea     DSEGMENT,a0
        lea     text-DSEGMENT(a0),a1 ; a1->text
        rts

; Daten-Segment

        SECTION "DATA",DATA

DSEGMENT:                       ; Segmentbasis

source          dc.l    $FFA591C1

target          ds.l    1

text            dc.b    "Hallo Leser",0
        even
```

Listing 1

```
;***** MOVEM - Abkürung für Mega Mighty ?

; Code-Segment

LeseKoordinaten:
        lea     Koordinaten(PC),a0
        moveq #2-1,d0
.loop   movem.l  (a0),d1-d3
        not.l d1
        not.l d2
        not.l d3
        movem.l  d1-d3,(a0)
        add.w #3*4,a0
        dbra    d0,.loop


Swap:       lea     BitplanePTR(PC),a0
        movem.l  (a0),d1-d6/a1-a6
        movem.l  a1-a6,(a0)
        movem.l  d1-d6,6*4(a0)
        rts

; Daten-Segment

Koordinaten dc.l  12,50,10      ; X/Y/Z
        dc.l  -12,43,-5

BitplanePTR dc.l  12,0,2,5,9,3        ; Bitte
tauschen
        dc.l  14,2,3,6,1,7
```

Listing 2

```
* Kurzes Beschreiben der Blitterregister
* Reines Beispiel - keine sinnvollen Daten

        lea     $DFF000,a6

        move.w    #$90010000,d1

        move.l    #GrafikData,d3
        move.l    #GrafikData,d4
        move.l    #GrafikData,d5

        move.l    d1,BLTCON0(a6)
        move.l    #$FFFF0000,BLTAFWM(a6)

        move.l    #$00300022,BLTBMOD(a6)
        move.w    #$0032,BLTDMOD(a6)

.NextPlane   movem.l  d3-d6,BLTCPTH(a6)
        move.w    #SIZE,BLTSIZE(a6)

        bra.s .NextPlane
```

Listing 3

```
* Sauberer Stil, aber die Ausführungszeit !!!

START:
        move.w   #20000-1,d1
        lea      Text(PC),a0

.loop   move.b   (a0),d0
        bsr.b _CodeChar   ; HILFE !!
        move.b   d0,(a0)+
        dbra  d1,.loop
        rts

_CodeChar:  rol.b #1,d0
        not.b d0
        eor.b #$88,d0
        rts

Text     dcb.b 20000,'P'
```

Listing 4

```
* Libraries ohne _LVOOpenLibrary verwenden

; Makros, Labels

; Exec
_LVOFindName     equ    -276
eb_LibList       equ    378

; DOS
_LVOOutput   equ    -60
_LVOWrite    equ    -48

; Programm

        SECTION „CODE“,CODE

        move.l      4.w,a6
        lea         eb_LibList(a6),a0
        lea         DOSNAME(PC),a1
        ; Intuition-Library suchen
        jsr         _LVOFindName(a6)
        move.l      d0,a6

        jsr         _LVOOutput(a6)
        ;Windowhandle holen
        move.l      d0,d1
        lea         Text(PC),a0
        move.l      a0,d2
        moveq       #Text_Len,d3
        jsr         _LVOWrite(a6)      ; Text ausgeben

; Exit gracefully

        moveq       #0,d0
        rts

; Daten

DOSNAME      dc.b   „dos.library“,0
; <— Wer hier ein EVEN hinsetzt, wird erschossen

Text       dc.b  10,"Hallo Leute, alles ohne _LVOOpenLibrary !!"
           dc.b  10,10
Text_Len equ     (*-Text)
        EVEN
```

Listing 5

Achtung: Alle angegebenen Preise sind Versandpreise !!!

512 KB Erw. A 500 .... 69 DM	RAM 514256–70 .... 10,95 DM
1 MB Erw. A 500+ .... 139 DM	RAM 511000–70 .... 10,95 DM
2,3 MB Erw. A 500 .... 279 DM	RAM 1 MB A 590 ...... 89,95 DM
	RAM 2 MB A 590 .... 175,95 DM
3,5" ext. A 500 .... 139 DM	SIP 1 MB * 9 .... 89,95 DM
3,5" int. A 500 .... 139 DM	SIM 1 MB * 9 .... 89,95 DM
3,5" int. A 2000 .... 139 DM	SIP 514256–80 .... 11,95 DM
	ZIP 514258–80 .... 11,95 DM
5,25" ext. A 500 .... 179 DM	ZIP 514400–80 .... 49,95 DM
5,25" int. A 2000 .... 179 DM	ZIP 514402–80 .... 55,95 DM

5719 .... 33,95 DM	Disketten 3,5" 2DD .... 7,50 DM
5721 .... 33,95 DM	Mousepad rt, sw, bl .... 5,95 DM
6570 .... 49,95 DM	Mouse A 500–2000 .... 39,95 DM
8362 .... 69,95 DM	Competition 5000 .... 23,95 DM
8364 .... 69,95 DM	Competition Spezial .... 24,95 DM
8367 .... 79,95 DM	Competition STAR .... 29,95 DM
8371 .... 79,95 DM	TV-Modulator .... 55,95 DM
8372 A .... 99,95 DM	Scartkabel 2 m .... 19,95 DM
8372 B .... 119,95 DM	Bootselektor .... 10,95 DM
8373 .... 89,95 DM	Bootselektor elek. .... 45,95 DM
8520 .... 49,95 DM	Netzteil A 500 .... 119,95 DM

Kickstart 2.0, komplett mit deutschem Handbuch 239,95 DM

68000–8 .... 17,95 DM	Kickstart 1.2 .... 55,95 DM
68000–12 .... 23,95 DM	Kickstart 1.3 .... 55,95 DM
68000–16 .... 29,95 DM	Kickstart 2.0 .... 89,95 DM
68010–8 .... 39,95 DM	Platine 1.3–2.0 .... 35,95 DM

Alle Angebote sind freibleibend und solange Vorrat reicht!

M. Winters Electronic- und Computer-Fachgeschäft + Versand

4620 Castrop-Rauxel, Obere Münster Straße 4,
1. Etage, Tel.: 02305/12400 · Eingang in der Kinopassage

W&L Computer - Ihr AMIGA Fachhändler



❑ Soft- und Hardware
❑ Desktop Video und Publishing
❑ PUBLIC DOMAIN 3,5" DM 3.-

Wenn Sie fachgerechten Service und kompetente Beratung bei guten Preisen suchen sind wir die richtige Adresse!

AMIGA 3000 25MHz, 2MB RAM, 52MB HD 3998.-DM
mit strahlungsarmem Monitor
Mitsubishi EUM 1941-A 5298.-DM *oder mit*
Sony CPD-1404S (Maske 0,25 pitch) 5548.-DM
AMIGA 3000 Tower 5MB RAM, 100MB HD 6498.-DM
A2286 AT-Karte, 5,25"HD-Laufwerk, MS-DOS 4.01 798.-DM

Canon BJ-300 Tintenstrahldrucker (360x360dpi) 998.-DM
DCTV (24 Bit: Framebuffer + Digitizer + Splitter) 1298.-DM

Farb-Scanner SHARP JX-100 inkl.
Art Department Pro 2 mit ADPro Scan/Softw. 1998.-DM



Als Distributor von GOLDEN IMAGE bieten wir Ihnen Spitzenqualität in kompletter Auswahl:
Opto-mechanische, Optische- und Infrarot-Mäuse, Trackballs, The Brush, Disketten-Laufwerke, Handy-Scanner, Scan-Tablett und Speicherkarten.

NEU!
ACCESS32!
32 MB RAM-Erweiterung für A2630
mit 4 MB nur ***1298.-DM***



Commodore System-Fachhändler

W&L Computer Handels GmbH
W 1000 Berlin 44 - Okerstraße 46 (am U-Bhf. Leinestr.)
Tel. (030) 6227371 - Fax (030) 6226608
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr 10 - 13 + 14 - 18 Uhr / Sa 10 - 14 Uhr
24 Stunden Bestellannahme - Versand per UPS zzgl. Versandkosten
Händleranfragen erwünscht

TOP AMIGA HARD- UND SOF

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer ABC-SOFT-SERIE zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich getestet und auf Viren überprüft.
Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO !



Vertrauen auch Sie unserer langjährigen Amiga-Erfahrung!

DIENSTPROGRAMME / UTILITIES / DFÜ

Best. Nr.

003 **D-SORT III** Diskettenverwaltungsprogramm komplett in **deutsch,1 MB**
008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG** komplett **in deutsch**
011 **POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer**
012 **DME-EDITOR** Text-Editor in deutsch konfiguriert !
024 **RESETFESTE RAMDISK** für Kickstart V1.2 + V1.3
026 **NOFASTMEM**, resetfest, softwarem. Abschalten des Fastrams
028 **QUICKMENU** zum Erstellen eigener Workbenchmenüs,**deutsch**
031 **DISKEY** Diskettenmonitor **mit deutscher Anleitung**
034 **LABELPRINT V3.0** ein Etikettendruckprogramm für 3,5"- und 5,25"-Etikettenlabel **mit deutscher Anleitung**
040 **COPY-DISK** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, für bis zu 4 Laufw.
041 **DFÜ-TERMINAL-DISK** enthält Acces V1.4,AZComm u. Comm
044 **FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME** zur Sicherung Ihrer Daten
047 **GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung **komplett in deutsch**
060 **DATAMADE** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa,die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art.,komplett in **deutsch!**
066 **18UTILITIES** u.A.Fonteditor,Speicherlupe,Menüeditor,Iconbrush
067 **TRACKDISPLAY** zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig,auf welche Spuren vom Laufwerk DF0-DF3 gerade zugegriffen wird. Super!
068 **TURBO-IMPLODER V3.1** ein super Datencruncher !
069 **DFÜ-PROGRAMME** noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
070 **ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
071 **KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Paßwort geöffnet werden, **deutsch**
072 **PASSWORTSCHUTZ** für Ihre Festplatte, **deutsch**
073 **C64-EMULATOR**, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB !
074 **DISKOPTI** organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Ladezeiten !
075 **AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen, **deutsch**
076 **PD-COPY V3** kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibble-Copy,Checkdisk,Speedtest u.s.w. ! **Deutsch.Der Hit !**
077 **INTROMAKER V1.6** zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung, **mit dt. Anl.**
078 **ROAD-ROUTE** zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebig erweiterbar,mit Fahrtroutenvorschlag !
131 **VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD** Datenbank
120 **LABELPAINT** Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, **deutsch**

SPIELE / UNTERHALTUNG

Best. Nr.

002 **RETURN TO EARTH** die Weltraum-Handels-Simulation mit **dt. Anl.**
005 **TETRIX** der Spielhallenhit ! Achtung, macht süchtig !
009 **BLIZZARD** ein Super-Ballerspiel
010 **STAR-TREK** erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und 3 Diskettenlaufwerke !! **3 Disk DM 15,-**
013 **THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5** zum Verändern von z.B. Interceptor,Ports of Call, Bards Tale, **deutsch**
014 **XYTRONIC** intergalaktische Handelssimulation,**deutsch**
015 **ZATUR** ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
019 **PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel
020 **RISK** Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspieles ,**deutsch**. 1MB
022 **BILLARD** eine sehr schöne Billardsimulation,benötigt 1 MB-Speicher
023 **WERNER-GAME** das Flaschbier-Spiel
027 **STAR-TREK** Version von T.Richter mit **deutscher Anleitung. 2 Disk DM 10.-**
029 **PACMAN** Umsetzung des Spielhallenhits
037 **TUNNEL-VISION** finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
038 **CHINA CHALLENGE** Shanghai-ähnliches Spiel mit **dt. Anleitg.**
039 **DELUXE-HAMBURGER** ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
043 **ROLLON und PYRAMIDE** zwei Strategie-Spiele, **deutsche Anleitung**
046 **LUCKY LOSER** Geldspielautomat ,**komplett deutsch**
048 **PAMETHA** ein tolles Adventure-Spiel, **deutsch**
051 **KART** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler,**deutsch**
052 **CAR** Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
053 **SLOT CARS** noch einmal, aber mit Feuerkraft
054 **SUPER GRIDDER** ein Geschicklichkeitsspiel
056 **MIAM MAN und ROLLER BALL** zwei Geschicklichkeitsspiele **mit deutscher Anleitung**
057 **H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante
059 **MURAGLIA** (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und **Biscione** (sehr gute Version des "Wurm"-Spieles)
063 **SYS** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
064 **DRIP-GAME** sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
079 **ZERG** ein Fantasy Rollenspiel
080 **MOONBASE** ein Weltraumspiel



081 **DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons ! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten **PD-Hit !** Mit Spiele-Editor,**deutsch. Benötigt 1MB**
082 **MARIKO** ein interessantes neues Denkspiel,**dt.** gute Grafik
083 **EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR** bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! **Deutsch!**
084 **KNIFFEL** sehr schön gemacht, komplett **deutsch**
085 **MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell,bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! **Absoluter Hit!**
086 **JUMPY** ein Hüpf- und Sammelspiel in **deutsch**
087 **EXTERMINATE** und **DARK STAR** zwei Shoot 'em up Games,**deutsch**
088 **TUMBLER STREET** mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Becher-Verschiebe-Spiel mit einem Bällchen.Mit digitalisierten Filmsequenzen, einfach super ! **Benötigt 1MB-Speicher**
089 **WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! **Komplett deutsch.**
090 **SPACE BATTLE** ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
091 **FRED DIAMOND** eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor,**deutsch**
092 **BÖRSE** spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! **Deutsch**
093 **TRICKY** bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. **Mit Spieleeditor, deutsch**
094 **SKRÄBEL** Amiga-Version eines bekannten Brettspieles, mindestens 1MB Speicher erforderlich,**deutsch, sehr spielstark !**
095 **BLACK-JACK** schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler !
096 **PYTHAGORAS** Handelssimulation für 1-4 Spieler, **deutsch**
097 **MYKENE** ein spannendes Strategie-Spiel
098 **DISC** Geldspiel-Automat, **deutsch**
099 **DUNGEON KRAMPFER** die Alternative zum Original ! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknubbeln. **Komplett in deutsch. Der PD-Hit !** Benötigt 1MB-Speicher
100 **DRIVE WARS** ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
101 **ZAUBERWÜRFEL** Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
102 **DOWN HILL** eine sehr gute Skirennen-Simulation
103 **12 KLEINE DENKSPIELE**
104 **FAXEN** ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, **deutsch** und **TETRIS** mit Zweispielermodus
105 **MECHFIGHT** ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. **Mit Spiele-Editor**
106 **HEADGAMES** hier heißt es feuern,feuern...
107 **SPIELE-LEXIKON** Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen !
108 **BOULDERCRASH V1.3** hübsche Boulder...-Variante
109 **MÜNZEN** und **SCHLANGE** zwei Denkspiele in **deutsch**
110 **HEROS** dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln ! **Deutsch**
032 **SKAT** sehr gute Skatspielsimulation mit animierter Grafik !

ANTI-VIRUS

004 **VIRUS-CONTROL V1.3** erkennt auch Linkviren,**deutsch**
025 **ANTI-VIRUS-DISK** mit **15!** Viruskiller-Programmen
111 **LAMER SCANNER** mit **deutscher Anleitung**
112 **ZERO VIRUS III** neueste Version des bekannt guten Virenkillers

Jedes Programm unserer ABC-SOFT-SERIE erhalten Sie zum Preis von nur

5,-DM

Bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"-COLOUR-DISKETTEN geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

021 **DBW-RENDER V2.0** Ray-Tracing-Programm mit **deutscher Anleitung 2Disk DM 10,-**
113 **MCAD** sehr gutes Amiga-CAD-Programm
114 **AMIGA-DOWNLOAD-FONTS** für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts,Bilder,Screens, deutsch
115 **PRINT STUDIO** universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche.Ausdruck aller IFF-Formate,Screens,Texte. Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei,deutsch und **GRAFIK MACHINE** ein komfortabler IFF-Konverter
116 **POST** leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe-Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert
117 **SUPERPRINT** druckt kurzen Text beliebig groß auf Endlospapier
118 **PRINTER DISK** enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nadeldrucker
119 **TURBO SILVER WORKSHOP , deutsch**
121 **TEX** komplettes Schriftsatz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet ! **Deutsche Anleitung** und massenweise Fonts ! **9 Disks DM 45,-**
122 **DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 50,-**
123 **DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 10,-**
124 **A500-VIDEOKURS** welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs ! Benötigt 1MB-Speicher **2 Disk DM 10,-**

HOBBY / HAUSHALT

Best. Nr.

001 **VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK**, komplett in **deutsch**
007 **AKTIEN** eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
042 **SUPER-LIGA** eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in **deutsch**
049 **SCHICKSAL?** religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
065 **CD- UND PLATTENLISTE** Katalogisierungsprogramm,**deutsch**
125 **ÖKO** was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt ÖKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt ! **Komplett in deutsch**
126 **FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG** ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, **deutsche Anleitung**
127 **KALORIENWACHE** errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! **Komplett in deutsch**
128 **LOTTOMASTER** überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen, **deutsch**
129 **CHARAKTERTEST** auf Grund von Schlaf- und Blumentest,dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw., **deutsch**
130 **ORAKEL** befragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von schwierigen Fragen ! **Deutsch**

TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

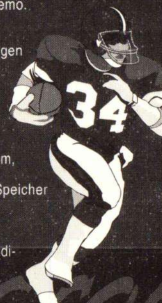
Best. Nr.

018 **MS-TEXT** sehr gute deutsche Textverarbeitung
132 **BUSINESSPAIT** erstellt Balken-,Linien-,Säulen- und Tortendiagramme aus eingebenen Daten, **deutsch**
133 **JAHRESBILANZ** verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt,**deutsch**
134 **FONTS** viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. **10 Disk DM 50,-**

LERNEN / SCHULE / STUDIUM

045 **PERFECT ENGLISH** Vokabeltrainer komplett in **deutsch** !
050 **DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS** in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert ! Benötigt 1 MB-Speicher
058 **BIORHYTHMUS-BERECHNUNG** mit grafischer Darstellung,**deutsch**
135 **ELEKTRONIK-KURS** Spannung- Strom- Widerstand **2 Disk DM 10,-**
136 **6 MATHEMATIK-PROGRAMME** (Kurven, Gleichungen usw.)
137 **CHEM V1.0** ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Editor !
138 **GEO** ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl,Hauptstadt,Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktvergabe ! **Deutsch**. Ein Astronomielern- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert !
139 **MATHEPROGRAMME** Wurzel-,Primzahlen,Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet ! **Deutsch**

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION



006 **NEW-TEK-SOUND** Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in Ihm steckt ! **2 Disks DM 10,-**
017 **SONIX-SOUND-PAKET** 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player **DM 40,-**
030 **SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS** und Intros. Fertige, fantastische Musikstücke auf **5 Disketten DM 25,-**
033 **ANIMATIONS** 8 Disketten mit Super-Animationen;1MB Speicher erforderlich **DM 40,-**
055 **M.E.D.** soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit **deutscher Anleitung**
140 **GRAFIKSHOW** mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
141 **AGATRON-GRAFIK-SHOW**
142 **MAD-SLIDESHOW** sehr empfehlenswert !
143 **TURBO SILVER SLIDESHOW**, sehr gut !
144 **MIDI-PANIC** Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities,**deutsch**
145 **ART-SLIDESHOW** mit sehr schönen, gezeichneten Bildern

PROGRAMMIERSPRACHEN



036 **PCQ-PASCAL-COMPILER-PAKET mit deutscher Anleitung**
146 **ZC-COMPILER** C-Compiler
147 **UTILITIES für Programmierer** z.B. Disobject,ILBM-Handler, M2-Maker
148 **FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung**
149 **LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung**
150 **HILFS- UND DIENSTPROGRAMME** für Modula-Programmierer. Im einzelnen: CDTITLER,CLITITLER,DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES , OBJIMP, WINDOWIOX
151 **PDC** ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler, Assembler,Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext **3Disk DM 15,-**
152 **X-LISP V2.1** ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga

PAKET-ANGEBOTE

SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse !

Return to Earth,Kampf um Eriador,ColorWindow,WBLander, Risk,Broker,Amiga-Stopper,Paranoid,LuckyLoser, Faktura, Clock,MS Text,Videodatei,Platten-liste,Superliga,Haushaltsbuch,MCAD,Wizard of Sound,Tastenschloß,CLI-Pack,Virus-Stop,Werner-Spiel,Latein,DiskCat,ROM,Star Trek,Core Wars ,Show,Label,Amiga-Paint,Giroman, Filemaper,Printutility,Blizzard,Virus Control, Tetrix, Moria,Mechforce,Peters Quest,Super-Bilder, Billard,Einkommensteuer,D-Sort III,Fix-Disk,Universaldatei,Quickmenü, Diskey,Mandelbrot,Silver-Bilder,Astronomie,Superprint, Calc,Atlantis, Schach,Viewboot,Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

KOMPLETTPREIS nur 79,- DM

EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen,Infos, Demos,Programme

KOMPLETTPREIS 10 Disks 39,- DM

SCHÜLERPAKET

mit English/Lateintrainer,Schreibkurs,Stundenplan-Designer,ABACUS, Fields,Elemente,ROM,Moleküledatenbank,QuizMaster **usw.**

komplett in deutsch nur 35,- DM

TWARE ZU FAIREN PREISEN!

HOT 100

Die Public-Domain-Sammlung der Superlative!

100 ausgewählte PD-Programme aus allen Bereichen, die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Besitzer ! Enthalten sind unter anderem: DaVinci,Business-Paint,Geo,Analysis,Video-Verwaltung,AmiDat,Power-Packer,Diskspeed, Rechentrainer,Boulder,Roll On,Lucky Loser,Berserker,Dir Utility,Diskcat,Disk-Label-Druck,Pit Dry Gen,Drip,Maze Man,Noch Eins,Ahoi!,MS-Text,Elements,SD-Backup,Turbo-Backup,PCopy,GPrint,Steinschlag,3D-Labyrinth,Egyptian Run,Icon Assembler,Pointer-Animator,Fast Disk,Mastermind,Chess,Boot Intro,WB-Pic,Deluxe-Hamburger,Mega WB,Sonix-Musik sowie weitere 60 Programme !

100 Programme zum KOMPLETTPREIS von nur 89,- DM

MEGAPACK 100

100 PD-Programme der Extraklasse !

enthalten sind Spitzenprogramme wie z. B. Intui Tracker,Mad-Factory,Anti-Virus,Sequencer,Amiga-Paint,MED-Beatstomper,Superprint,Moleküledatenbank,R.O.M.,Mandelbrot,ABACUS,Fahrprüfung,Perfect English,Latein, DaVinci,Diskmonitor,Schreibkurs,Quizmaster,Billard,Feldherr,Grav-Attack,Tabellenkalkulation,Buchhaltung u. Jahresbilanz,Klecks,Briefkopf,Videoverwaltung,VirusX , Datei 2.15, Etikettendruck, StarLabel 2.0,Broker-Assistent,Musikdatei,Fix-Disk,Beatmaster,StarChart,Horoskop,DiaPaint,Paccer,Imperium Romanum und weitere 60 Programme

Die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Fan KOMPLETTPREIS nur 99,- DM

SUPERGAMES I

Die Spielesammlung mit hohem Niveau !

enthalten sind: Imperium Romanum,Pythagoras,Tetris,Faxen,Ball+Pipes,Hiruris,Blox, Spacebattle,Drive Wars,Disc,Clowyns, Drip,Mykene,Roll On,Obsess,Paranoids, SYS,Miniblast,Car,Dungeon Cave

KOMPLETTPREIS nur 35,- DM

DELUXE-BENCH eine Superdisk!

Endlich komfortables Arbeiten mit dem AMIGA-CLI ! 1,3MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen im komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetfeste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. **Weitere Utilities:** 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-Intro-Maker,Mausbeschleuniger,Textverar-beitung,Bildschirmschoner,ein- und ausschalten des AUDIO-Filters,Packer/Entpacker mit Maussteuerung,Utilimaster zum Ausführen fast aller CLI-Kommandos per Mausclick usw..

nur 29,90 DM

LEERDISKETTEN

3,5" MF 2DD
neutral inclusive LABEL
knallhart kalkuliert !

10	Stück	8,-	DM
50	Stück	39,-	DM
100	Stück	75,-	DM
500	Stück	360,-	DM

SUPERGAMES II

Eine Supersammlung aus 105 PD-TOP-Spielen !

enthalten sind z.B.:Trucking,A-Balls,Mechforce,Roboter, Würfel-Poker,Reaktor,Fußballmanager,Eishockey-manager,Treasure Search,Headgames,Cobra The JAR,Exterminate,Bandits,Kniffel,Q-Ball Peters Quest,Raumstation,Drip-Game Grufti,Move,Run for Gold,Zatur,Roll on Puzzle, Steinschlag,Number-Fumbler,Halma,Tennis,Space Battle Space War,Missile Command,Jumpy,Supersenso, Cosmoroids Running,Downhill,Quattro Pyramide Skat und viele andere !

TOP HITS!

105 SPIELE KOMPLETTPREIS nur 119,- DM

SONDERPOSTEN: GFA-ASSEMBLER ENTWICKLUNGS-PAKET komplett deutsch, Stück **nur 79,- DM**

KOMMERZIELLE SOFTWARE

ÜBERSETZE ein Programm, das Ihnen englische Texte , z.B. Anleitungen, ins Deutsche übersetzt.. Inclusive erweiterbarem Wörterbuch **27,-DM**

DER EINSTIEG 380 Seiten geballte Informationen , Tips & Tricks rund um den AMIGA, incl. 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen! **Der Hit für AMIGA-EINSTEIGER** **49,-DM**

IFF-MUSIK-PAKET über 800 Samples (Instrumente,Geräusche) in fantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Musikprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, MED). Gratis dazu ein PD-Musikprogramm! Insges. 10 Disks **69,-DM**

PC-HANDLER konvertiert MS-DOS- und ATARI-Dateien ins AMIGA-Format und umgekehrt. Geeignet für 5,25"- und 3,5"-Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! **67,-DM**

TRANS-DAT Englisch-Übersetzungsprogramm mit über 70 000 Vokabeln! Insgesamt 3 Disks **67,-DM**

TURBOPRINT PROFESSIONEL **139,- DM**

TURBOPRINT II für optimale Ausdrucke bis 360x360 dpi in Farbe und Schwarz/Weiß **78,- DM**

X-COPY PROFESSIONEL (neue Version) mit Hardware-Zus. kopiert fast jede geschützte Software **75,- DM**

MULTITERM PRO V3.0 BTX-DECODER macht Ihren Amiga BTX-fähig! Postzugelassen, komplett deutsch mit ausführlichem Handbuch **119,- DM**

BEETHOVEN ein Musik-Programm mit Noteneingabe-Möglichkeit ! Der Nachfolger von "Wizard of Sound", insgesamt 3 Disks, 1MB erforderlich **49,- DM**

LANGUAGE MASTER Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar, Lernmodus mit Fehlerauswertung **49,- DM**

DSORT-PRO Etikettendruck mit Listenerst. **19,- DM**

BRIEFKOPF zum Erstellen von Briefköpfen **19,- DM**

VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung **29,- DM**

MOVIE-MAKER Animations-Programm **29,- DM**

HARDWARE:

3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000 ...... 109,- DM
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar . 135,- DM
3,5" LAUFWERK A500 intern ...... 127,- DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1 MB, mit Akku und Uhr, abschaltbar ...... 65,- DM
1,8/2 MB ERWEITERUNG A500 intern,Akku,Uhr,abs. . 269,- DM
8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt ...... 339,- DM
MICROWAY FLICKER-FIXER für A2000 ...... 199,- DM
MAXI MAUS AMIGA 280 dpi ...... 49,- DM
MAUS-MATTE ...... 7,- DM
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM) ...... 59,- DM
KICK-UMSCH.-PL. 3-fach A2000 (2xROM/1xEPROM) ... 55,- DM
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach,mit V1.3 od.V1.2 .. 98,- DM
KICKSTART-ROM V1.3 oder V1.2 ...... 59,- DM
KICKSTART-ROM V2.04 ...... 98,- DM

FARBBÄNDER:

STAR LC10 .... DM 9,90 STAR LC24/10 .... DM 14,50
NEC P6/P7 Plus .. DM 14,95 EPSON LQ 500-850 DM 11,95

Weiterhin sind ca. 6500 PD-Disks aus ca. 150 Serien lieferbar!

z.B. Fred Fish, Kickstart, Taifun, ACS, RPD, Chiron, RHS, AUGE, Platinum, Cactus, TBAG, Panorama, SAFE....

Lieferung erfolgt ausschließlich auf 3,5"-Disketten inkl. Etiketten auf 1a-NN-Disks

1,90 DM BEI ABNAHME BIS 49 DISKS
1,80 DM " " AB 50 DISKS
1,20 DM " " AB 300 DISKS

* KOSTENLOSES INFO ANFORDERN *

PD - ABO - SERVICE PRO DISK 1,50 DM

3 DEUTSCHE KATALOG-DISK 10,- DM

ACHTUNG AMIGA - PROGRAMMIERER !

Wir suchen ständig überdurchschnittlich gute und neue AMIGA-Software.

Unsere Versandkosten: bei Vorkasse (bar,Scheck) 5,-DM,bei Nachnahme 8,-DM.Ausland nur gegen Vorkasse 20,-DM.Alle Angaben gelten bis 5 kg Gewicht

Bequem bestellen per Tel. 05261/68475 ● Fax 05261/68229 ● Btx ABC-SOFT#

oder schriftlich bei:

ABC-SOFT

Ingo Güldenpfennig

Fachhandel für Hard- und Software
Public Domain ● Shareware
Entwicklung und Vertrieb
Elektronik ● Werbeagentur
Hangstein 16a D-4920 Lemgo

Bestell-Coupon

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

Land/PLZ/Wohnort

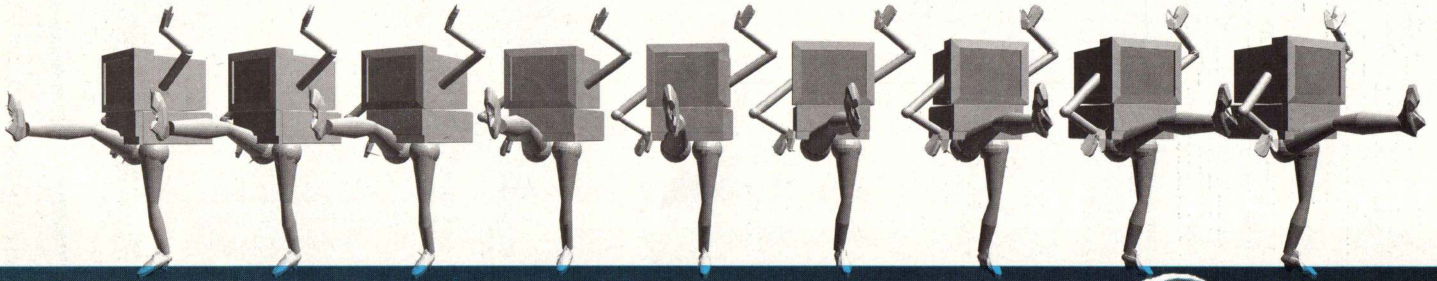
Datum Unterschrift

Ich zahle ☐ per Nachnahme
☐ per Vorkasse (bar,Scheck)

Hiermit bestelle ich folgende Artikel aus Ihrem AMIGA-Angebot zur schnellstmöglichen Lieferung:

Anzahl	Artikel-Nr.(n) oder Bezeichnung	Preis

Multimedia-Wunderland?





Einer der am meisten strapazierten Begriffe der letzten Monate dürfte wohl das Wort Multimedia sein. Selten wurde ein Schlagwort so schnell und so kritiklos sowohl von Firmen als auch von privaten Computer-Fans übernommen. Nicht alles wird jedoch so heiß gegessen wie gekocht; schon das Beispiel DTP zeigte, daß es von der ersten Euphorie bis zu wirklich brauchbaren Lösungen noch ein weiter Weg ist. Dieser Artikel soll zeigen, wo sich Multimedia auf diesem Weg heute befindet und welche Einsatzmöglichkeiten sich in der Zukunft ergeben können.

von Jörg Schmidt & Christian Modrok

AMIGA GRUNDLAGEN

Multimedia! Wer sich in den letzen Monaten ein wenig im Blätterwald der Computerzeitschriften umgesehen hat, mußte den Eindruck bekommen, die Computerindustrie hätte endlich das Ei des Columbus gefunden. Jahrelang war der Computer mit all seinen Grafik- und Soundfähigkeiten ganz klar die perfekte Lösung, bloß: zu welchem Problem? Die Computer warten mit jährlich höheren Rechenleistungen, immer mehr Farben und natürlicherem Sound auf. Nicht auszudenken, welche Computerspiele man da realisieren könnte! Aber halt: Dafür sind wir doch viel zu seriös, oder? Ein Glück, daß inzwischen jemand auf Multimedia gekommen ist, wäre doch sonst wirklich zu schade um die paar tausend Mark für die heimische Computeranlage ...

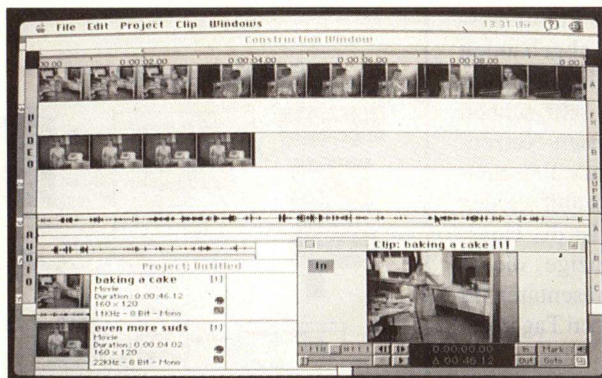
Multimedia - was ist das?

Doch genug der Ironie: Tatsächlich drängt sich der Verdacht auf, daß man sowohl auf Hersteller- als auch auf Anwenderseite recht froh ist, endlich die bisher noch recht ungenutzten Möglichkeiten moderner Computer irgendwie kanalisieren zu können. Manche Hersteller haben die Zeichen der Zeit früh erkannt (Commodore, Apple) und verkaufen ihre Geräte schon seit längerer Zeit als Multimedia-Maschinen (dazu weiter unten mehr). Andere Firmen

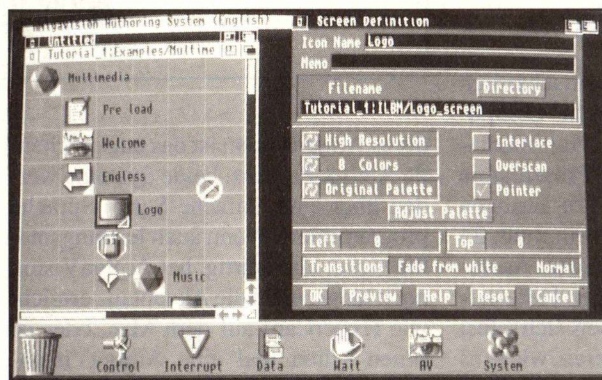
(Microsoft) erwachten erst kürzlich und versuchen, jetzt noch aufzuspringen, bevor der Zug ganz abgefahren ist (gemeint ist die Multimedia-Erweiterung für MS-Windows).

Doch hübsch der Reihe nach. Zunächst soll definiert werden, was wir im allgemeinen Getöse unter Multimedia überhaupt zu verstehen haben. Wir wollen dabei den oft anzutreffenden euphorischen Rundumschlag vermeiden („Multimedia ist die Verknüpfung von Computer mit anderen Medien und so weiter ..."). Dieser Ansatz bringt uns nicht weiter, vielleicht sollte man deshalb erst einmal festlegen, was Multimedia nicht ist.

Unserer Meinung nach hat Multimedia wenig mit Desktop Publishing (DTP), Desktop Video (DTV) oder der computerunterstützen Musikproduktion (mit Hilfe von MIDI-Equipment) zu tun. All diese durchaus etablierten Anwendungsbereiche haben nämlich eine Eigenschaft gemeinsam: ihre Ergebnisse, seien es Drucke, Videos oder Musikstücke, können vom Endverbraucher nur passiv konsumiert werden. Entweder er nimmt die Produktion zur Kenntnis, oder er entzieht sich ihr. Eine Rückmeldung des Konsumenten erfolgt nicht, die Präsentation kann von ihm/ihr qualitativ nicht mehr beeinflußt werden. Daraus erwächst die Gefahr für traditionelle Medienproduktionen, am Bedürfnis des Empfängers „vorbeiproduziert" zu sein, mit der Folge, daß die Produktionskosten möglicherweise umsonst angelegt wurden oder zumindest teilweise nicht den gewünschten Effekt erzielen konnten. Typisches Beispiel ist die uns alltäglich berieselnde Fernsehwerbung, in die Unternehmen jährlich Millionen von DM stecken. Doch läßt sich angesichts des allgemein beobachtbaren „Channel Zappings" vermuten, daß diese Millionen vielleicht besser eingesetzt werden könnten als in Werbebespots, die uns mit Informationen langweilen, die uns nicht interessieren bzw. die wir schon kennen. Analoges gilt für Druckerzeugnisse oder Musik, auch hier muß sich der Konsument unter großem Suchaufwand das herauspicken, was ihn interessiert. Die Minimierung dieser Reibungsverluste ist letztlich auch der Grund dafür, daß Massenmedien eher den Massengeschmack befriedigen. Wer sich tiefergehend informieren möchte (z.B. über bestimmte



Commodore leistet mit AmigaVision einen Beitrag zu Multimedia.



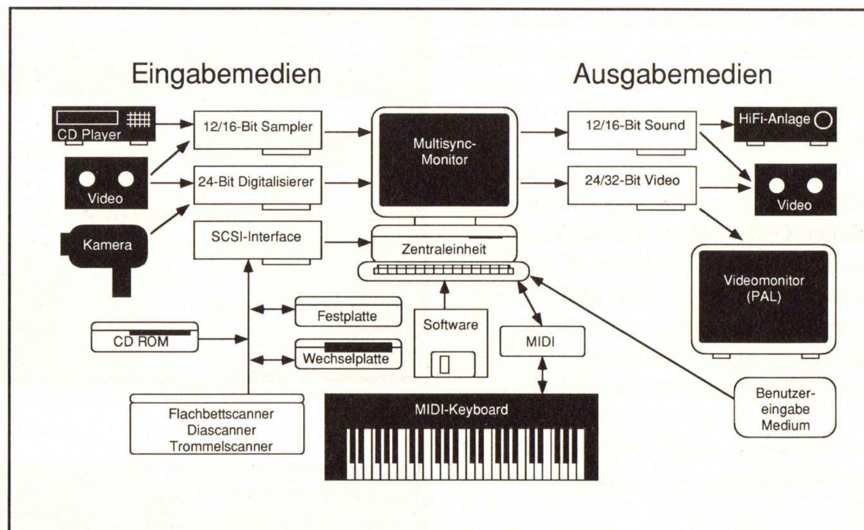
Multimedia auf dem Macintosh mit „Adobe Premiere".

Produkte), ist auf persönliche Präsentation angewiesen, für die Unternehmen ein nicht eben billiger Weg des „Kundenfangs". Heißt der Ausweg aus dem Dilemma Multimedia?

Der Zweck multimedialer Präsentationen ist es, dem Adressaten einen Sachverhalt oder ein Objekt im Sinne des Präsentanten nahezubringen, ohne daß er (kostenaufwendig) direkt damit konfrontiert werden muß. Dabei muß es sich jedoch nicht um eine möglichst realistische Darstellung handeln, vielmehr besteht meistens das Ziel, das Objekt besonders vorteilhaft erscheinen zu lassen (Werbung). Zu sinnlicher Wahrnehmung gehört hauptsächlich Sehen und Hören, und praktischerweise sind Computer ja schon von Haus aus mit Grafik- und Soundfähigkeiten ausgestattet. Prinzipiell darf Multimedia aber auch die übrigen Sinne nicht ausgrenzen, so z.B. Tastsinn oder räumliches Sehen. „Virtual Reality" stellt eine Entwicklung in diese Richtung dar, findet aber aus Kostengründen bisher nur im militärischen Bereich wirkliche Anwendung (wo auch sonst?).

Wenn wir uns also auf Sehen und Hören beschränken, so lassen sich zwei Arten multimedialer Präsentation unterscheiden: Das herkömmliche und das Computer-Multimedia. Für beide Arten kennzeichnend ist, daß Gesichts- und Gehörsinn über verschiedene audiovisuelle Medien angesprochen werden, um das Objekt der Präsentation im Kopf des Adressaten so erscheinen zu lassen, wie es sich der Präsentator wünscht. Diese Eigenschaften hat jedoch ein Kinofilm oder ein Theaterstück genauso, doch niemand würde sie mit dem Begriff Multimedia in Verbindung bringen. Das eigentlich „multimediale" an der ganzen Sache ist auch nicht allein die Beteiligung verschiedener technischer Mittel an der Sinnesreizung, das Entscheidende ist die Interaktivität. Sie erlaubt es dem Adressaten, auf den Ablauf davon Einfluß zu nehmen und so Teile der Präsentation auszulassen und dafür auf andere Aspekte des präsentierten Objekts näher einzugehen. Beim „herkömmlichen" Multimedia steuert der Präsentator (z.B. auf einer Messe) den Ablauf der verschiedenen Komponenten (Videos, Dias, Sprache, Musik). Er geht auf Wünsche und Fragen der Adressaten ein und vertieft dementsprechend bestimmte Bereiche, während andere

Bereiche bei mangelndem Publikumsinteresse oberflächlicher abgehandelt werden können. Herkömmliche Präsentationen erreichen jedoch sehr schnell ein unwirtschaftliches Kosten-Nutzen-Verhältnis, da entsprechende Präsentatoren teuer geschult und bezahlt werden wollen. Unseres Wissens ist die Haushaltsgerätebranche die einzige, die es sich leisten kann, einen Präsentator für Messer und Töpfe den ganzen Tag in die Fußgängerzone zu stellen ...



Multimedia-Terminals

Hier tut sich ein erstes wirtschaftlich interessantes Einsatzgebiet für Computer-Multimedia auf: Die Multimedia-Terminals. Die Rolle des Präsentators übernimmt der Computer (zu geringen Kosten, und das, wenn es sein muß, 24 Stunden am Tag). Ziel ist es, dem Adressaten mit allenfalls geringer Hilfestellung die Möglichkeit zu geben, sich selbst in dem Umfang zu informieren, wie er es gerne hätte. Bereits eingesetzt wird ein Tourist-Informationssystem in Paris, das es Ortsfremden ermöglichen soll, sich in der französischen Hauptstadt zurechtzufinden. In den an Bushaltestellen aufgestellten Terminals verbergen sich Computer, die den Verirrten mit Hilfe einer intuitiven Benutzeroberfläche den rechten Weg und weitere Informationen zu Sehenswürdigkeiten verraten. Weitere Einsatzgebiete dieser Technik sind denkbar: auf Messen, in Eingangshallen, in Museen usw. Mit entsprechendem Aufwand könnte das Informationsangebot so umfassend werden, daß z.B. ein Makler seinem Kunden ein Objekt schon vorab dreidimensional auf dem Computer präsentieren könnte. Fragt sich nur, ob Kunden bereit sind, sich bei so wichtigen Entscheidungen die Informationsfilterung durch einen Computer gefallen zu lassen.

Keine Zukunftsmusik stellt eine Multimedia-Anwendung dar, wie sie sich vor allem auf Apple-Macintosh-Systemen zunehmend dursetzt. Das jedem Rechner beiliegende Programm „HyperCard" erlaubt nämlich das Abspielen interaktiver Programmerläuterungen. Hypercard-Präsentationen sind keine „Berieselung", sie erfordern die ständige Mitarbeit des Anwenders. Commodores AmigaVision ist das entsprechende Amiga-Produkt, beide Systeme werden über eine einfache Script-Sprache programmiert. Wenn auch leistungsmäßig sicher ebenbürtig, hat AmigaVision noch längst nicht die Akzeptanz erreicht wie HyperCard auf dem Mac, oder ist Ihnen schon mal eine AmigaVision-Präsentation begegnet? Vielleicht liegt es auch daran, daß auf dem Low-Cost-Markt ein elektronisch-interaktives Handbuch nicht mit höheren Verkaufszahlen, sondern mit noch mehr Raubkopieren „belohnt" wird, wer weiß?

Multimedia-Hardware

Besonders im MS-DOS-Bereich wurde und wird viel Zeit und Papier mit Diskussionen über sogenannte Multimedia-Hardware verschwendet. In Gang gesetzt wurde der Prozeß durch Microsofts MPC-Standard, der als Mindestvoraussetzung für eine sogenannte „Multimedia-Maschine" einen 10-MHz-80286er-PC mit 2 MB RAM, 30 MB Festplatte, einer beliebigen VGA-Karte, einen CD-ROM-Laufwerk und einer 8-Bit-Soundkarte vorschreibt. Die Festlegung eines solchen Standards erscheint jedoch äußerst fragwürdig, da er der Materie in keinster Weise gerecht wird: Welche Hardware zu welchem Multimedia-Zweck gebraucht wird, hängt extrem vom beabsichtigten Einsatzgebiet ab, erst dann kann entschieden werden, ob z.B. ein CD-ROM-Laufwerk gebraucht wird, wie groß die Festplatte sein muß usw. Der MPC-Standard liest sich jedoch so, als ob aus jedem 1000-Marks-PC durch Hinzufügen eines CD-ROMs und einer Soundblaster-Karte - simsalabim - eine „Multimedia-Maschine" (was immer das auch sein mag) wird, mit der man praktisch bis zum Jahr 2000 ausgesorgt hat. Wenn es jedoch das Ziel des Standards ist, dem PC als Absatzmarkt für Microsoft durch eine allgemeine Multimedia-Euphorie wieder Auftrieb zu verleihen, so könnte dieses erreicht werden. Wie auch immer - Microsoft wird daran verdienen.

Entscheidend für die Multimedia-Fähigkeit (und alle anderen Fähigkeiten) eines Computers ist also nicht die Hardware, sondern die Software-Standards, die sich auf einem System herausbilden. Solche Standards müssen hardwareunabhängig sein, d.h. ohne Rücksicht auf heute bestehende Hardware-Einschränkungen. Richtlinien müssen vielmehr die Wahrnehmungsgrenzen menschlicher Sinne sein. So bedeutet eine Festlegung auf maximal 16,8 Millionen Farben bei Grafik keine Einschränkung, da das menschliche Auge ohnehin nicht mehr Farben unterscheiden kann. Ähnliches gilt für maximal 16-Bit beim Sound: Zwischen natürlichen Klängen und CD-Sound kann der Mensch keinen Qualitätsunterschied mehr feststellen.

Geeignete Software-Standards sind auf dem Amiga mit AmigaVision und dem IFF-ANIM-Standard gesetzt. Es ist allerdings zu bemängeln, daß neuere Kompressionsverfahren wie JPEG nachträglich nicht mehr implementierbar sind. Solche Verfahren eignen sich besonders

für die Komprimierung von Animationen mit sehr vielen Farben (256, 32768 oder 16,8 Millionen), es muß jedoch dafür ein gewisser Qualitätsverlust in Kauf genommen werden. Schade ist auch, daß das Amiga-Betriebssystem bis jetzt noch keine „Multimedia-Erweiterung" verliehen bekommen hat, die alle modernen Sound- und Grafikkompressions-Algorithmen beinhaltet. Nur eine solche Erweiterung würde es in Zukunft erlauben, Multimedia-Präsentationen auf allen Rechnern zumindest abzuspielen, egal wie schnell diese sind. Zur Erstellung guter multimedialer Präsentationen sind jedoch realistisch betrachtet wesentlich höhere Rechenleistungen erforderlich als z.B. bei einen „286er-PC mit 10 MHz". Ein Multimedia-Betriebssystem würde es nun erlauben, auf Steckkarten untergebrachte Hardware-Kompressions-Chips zur Digitalisierung von Videosequenzen automatisch zu unterstützen.

Apple und Microsoft haben nun genau diese Multimedia-Erweiterungen für ihre Betriebssysteme vorgestellt und damit die Basis für zahlreiche neue multimediale Hard- und Software geschaffen. Apple setzt auf „QuickTime" und Microsoft auf „MPC", amüsanterweise gibt es aber schon einen Abspieler für QuickTime-Animationen unter Windows. Doch was ist QuickTime? Kurz gesagt erlaubt es, auf dem Macintosh-Desktop digitalisierte Videofilme oder berechnete Animationen inklusive Ton abzuspielen. Größe, Dauer und Farbtiefe solcher Videos sind theoretisch unbeschränkt, praktisch jedoch noch von der zur Verfügung stehenden Rechenleistung begrenzt. Es ist schon beeindruckend, mit Hilfe einer Echtzeit-Digitalisierkarte zunächst auf dem Desktop verzögerungsfrei fernzusehen, um dann per Mausklick minutenlange Filme einzufangen (bis die Festplatte voll ist, wenn man will). Solche Filme können mit Hilfe von Programmen wie „Adobe Premiere" beliebig nachbearbeitet werden und dann auf jedem Apple-Modell in jeder beliebigen Größe und Farbtiefe mit der schnellstmöglichen Bildwiederholrate abgespielt werden. Und wo liegt der Sinn des Ganzen? Nun, hier argumentieren die Hersteller selber: „Beim ersten Fernseher ahnte auch niemand, daß dieser unser Leben einmal so verändern würde, ähnlich wird es mit Multimedia sein!"

Multimedia in der Praxis

Sind erst einmal Software-Standards gesetzt, gibt es bei der multimedialen Ausstattung eines Computers nach oben hin eigentlich keine Grenzen mehr. Wie man sich vorstellen kann, ist eine Multimedia Produktionsstätte nicht eben billig, und so muß man sich auch hier im klaren sein über den Einsatzzweck. So ist z.B. ein CD-ROM auch bloß eine „große, schreibgeschützte Diskette", und wer keine Fonts, Animationen oder Bilder von Fremdherstellern auf CD-ROM braucht, kann auf dieses Gerät verzichten. Auch ist die Ausstattung prinzipiell nie „fertig", da (siehe oben) bestimmte Sinne des Menschen noch gar nicht oder zumindest unvollständig erfaßt worden sind ...

Wichtig ist, was hinten rauskommt

... sagte schon unser Bundeskanzler, und so nimmt sich eine Anlage zur reinen Wiedergabe multimedialer Präsentationen schon wesentlich bescheidener aus: Hier reicht meistens ein preiswerter Farbgrafikcomputer mit Soundfähigkeiten wie der Amiga, wenn auch für manche Zwecke 16-Bit-Sound, Echtfarbengrafik und (zur Beschleunigung der Produktion) ein Multimedia-Betriebssystem sehr wünschenswert wären. Hier muß auf teurere Alternativen umgeschwenkt werden, wie z.B. auf einen PC mit VGA-Karte (256 Farben) oder einen Macintosh LC (32.768 Farben). Der Preis spielt besonders dann eine Rolle, wenn mehrere Multimedia-Terminals aufgestellt werden sollen. Ein Problem bei Terminals für den allgemeinen Publikumsverkehr ist das Eingabemedium, welches schließlich die Interaktivität sicherstellen soll: Eine Bedienung über Maus und ASCII-Tastatur ist „Otto-Normalverbraucher" kaum zuzumuten. Hier bieten sich vereinfachte Tastaturen an, die eine gewisse „Idiotensicherheit" bieten; in dieselbe Richtung geht die Fernbedienung von Commodores CDTV, wenn diese auch nach kurzer Zeit mehr einschränkt als beflügelt ...

Wohin geht die Entwicklung?

Hat sich dem Computer mit Multimedia wie einst mit DTP ein neues Anwendungsfeld erschlossen? Es ist jedoch zu früh, das abschließend zu beurteilen. Die Attraktivität von Multimedia erwächst aus ähnlichen Gründen wie beim Desktop Publishing: Beide Verfahren geben es dem Anwender in die Hand, selbst Produktionen zu erstellen, wie man sie bislang nur von Firmen kannte. Die Kehrseite der Medaille ist die Gefahr eines neuen Desktop-Dilletantentums, das uns nach der Überhäufung mit Home-made-Druckerzeugnissen jetzt mit echten oder vermeintlichen Multimedia-Produktionen überschwemmt. Denn die Geschmackspolizei rät: Nicht jeder, der ein DTP-Programm bedienen kann, ist zum stilsicheren Layouter geboren. Analoges gilt gerade auch für Multimedia: Hier ist nicht nur Können im Grafik- und Soundbereich gefragt, hier müssen dank der Interaktivität erstmals psychologische und pädagogische Kenntnisse einfließen. Es wäre jedoch falsch, multimediale Anwendungen einer Zensur auszusetzen. In der zu prophezeienden Vielfalt darf und wird nur der Markt über das Qualitätsniveau entscheiden. Zumindest die technischen Voraussetzungen sind durch die einzelnen Hersteller schon mehr oder weniger gegeben. Glaubt man deren Zukunftsvisionen, so werden wir beim Telefonieren schon bald das Antlitz unseres Gesprächspartners auf dem Desktop bewundern können. Alle neuen Computerprogramme führen sich dann mit einer interaktiven Hilfe ein, die auf umfangreiche Videodaten auf CD-ROM zurückgreifen kann. Multimedia-CDs für Commodores CDTV und Philips CD-I wird es bald in jedem Schallplattenladen geben ... Hach - wäre das nicht schön?!?

Literatur:

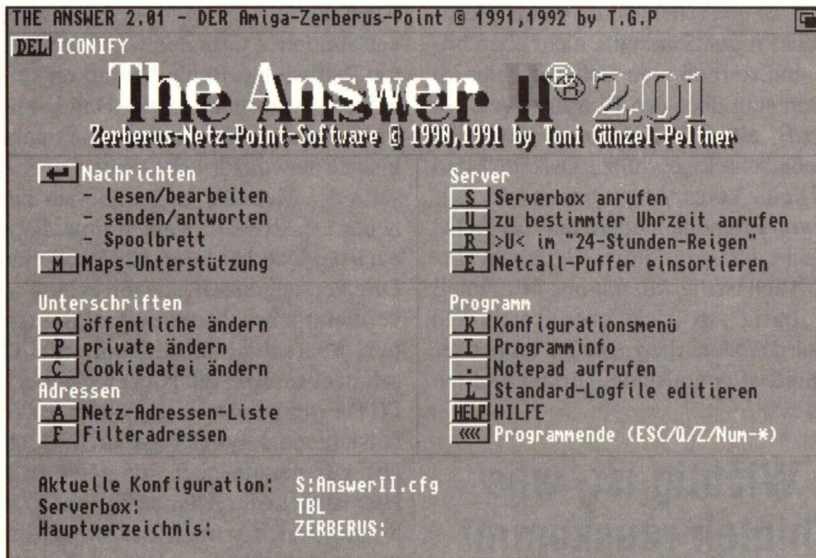
[1] „Multimedia - was können wir davon erwarten?", in: Microsoft System Journal, November/Dezember 1991

[2] „Multimedia - ein Schlagwort bekennt Farbe", in: WinDOS, März 1992

[3] „Die neue Reizflut", in: c't, März 1992

[4] „Multimedia - ein Fest der Sinne", in: PAGE, Februar 1992

Das Z(erberus) Netz



The Answer - das beste Z-Netz Point-Programm

von Martin Wagner



Das Z-Netz (Zerberus-Netz) ist eines der größten deutschsprachigen Netzwerke, mit dem zur Zeit ca. 200 Systeme vernetzt sind. Der Name Zerberus stammt von der Mailboxsoftware gleichen Namens, die Mitte der 80er Jahre von Wolfgang Mexner auf einem Apple entwickelt wurde.



Da dem Programmierer kein Name einfiel, wählte er einfach das erste Wort des Lexikons unter „Z", das ihm gefiel. Er wählte das Wort Zerberus, und dieser Name sollte dann auch in die DFÜ-Geschichte eingehen. Heutzutage spricht man allerdings nur noch von Z-Netz, da die meisten am Netz angeschlossenen Mailboxen nicht mehr die Original Software benutzen, sondern andere, kompatible Programme.

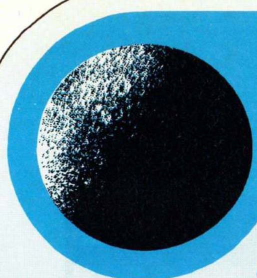
Was bietet das Netz? Die Auswahl einer Z-Netz-Box kann die verschiedensten Ausmaße annehmen, denn neben einer Vielzahl von Pflichtbrettern, die jede Box, die am Netz angeschlossen werden will, führen muß, haben viele Systeme auf freiwilliger Basis zusätzliche Bretter; vor allem „Gateways" in andere Netzwerke sind sehr beliebt. Das Angebot der Themen, die in den Brettern behandelt werden, ist sehr groß, man findet in jeder Mailbox die diesem Netzverbund angeschlossen ist, mindestens 50 Bretter die vernetzt sind; andere Boxen führen weit über 100. Die Themen sind dabei in verschiedene Gruppen unterteilt. Im Gegensatz zum Fido-Netzwerk, wo alle Bretter für sich allein stehen, sind die Bretter des Z-Netzes hierarchisch strukturiert. Man kann sich diese Struktur am besten am Modell eines Amiga vorstellen, wo zum Beispiel in einer Programmiersprachenschublade für jede Programmiersprache noch eine eigene Schublade angelegt ist. So findet man in der Gruppe Rechner zum Beispiel alle Bretter, die irgendwie mit Computern zusammenhängen: vom Apple bis zum PC ist jeder Rechner vertreten. Neben vielen Bereichen rund um Computersprachen, Telecom, Religionen, findet auch der Amiga-User eine Menge Informationen. Dadurch, daß man neben vielen Commodore-Entwicklern auch eine Menge PD-Autoren wiederfindet, bleibt man praktisch immer up-to-date. Beste Beispiele sind Persönlichkeiten wie Olaf „Olsen" Barthel (Term, Zoom) oder auch Stefan Becker (Toolmanager). Auf der anderen Seite kann man natürlich auch im Politik-Brett mit Mitgliedern einiger Parteibundesverbände diskutieren, im Medizin-Brett diskutieren Studenten mit Professoren über neue Entwicklungen!

GATEWAYS

Das besondere am Z-Netz ist mit Sicherheit die Gateway-Struktur, die die Software inzwischen erreicht hat. Gateway bedeutet, daß das Netzwerk eine Verbindung zu anderen Netzwerken hat und auch Nachrichten in dieses Netz imbzw. daraus exportiert. Fast jede Box bietet so zum Beispiel ein Gateway zum CL-Netz an, ein Netzwerk, das sich mit politischen, sozialen und vor allem umweltpolitischen Themen befaßt; es sind zum Beispiel Gruppen wie Greenpeace vertreten.

PD-Software direkt von der Quelle

Besonders interessant ist das Z-Netz auch für PD-Software-Fans, denn natürlich gibt es Diskussionen rund um diese Art von Software; wie schon bemerkt, sind auch viele Autoren dieser Software vertreten. Seit einiger Zeit bieten sehr viele Boxen neben den üblichen Brettern auch die des FRAS an. FRAS bedeutet Freie



Blue Moon

Hard- & Softwarevertrieb Albert Cremers
Gladbacherstraße 26 4060 Viersen 1
Tel. : 02162 / 2 35 33 Fax : 1 66 71

Mo-Fr 10-17 Uhr - Beratung und Direktverkauf nach tel. Vereinb. !

Unser Service . . . für Sie !

- kompetentes Personal
- fachkundige Beratung
- zuverlässiger und schneller Service
- nur ausgesuchte Qualitätsprodukte
- (fast) alles ab Lager lieferbar
- faire Preise für erstklassige Qualität

Jetzt auch über BTX : *Blue Moon#

Opto-Mechanische Mäuse

Golden Image Maus 53,-
ALFADATA Maus 69,-
ALFADATA incl. Pad u. Halter 79,-

Voll-Optische Mäuse

Golden Image Maus 99,-
ALFADATA + Pad u. Halter 119,-

Kabellose IR-Mäuse

Golden Image mit Baterien 149,-
ALFADATA incl. Pad, Ladestation und Netzteil 169,-

Ergonomische Designer-Trackbälle

2-Tasten Trackball 99,-
3-Tasten Turbo-Trackball zum entspannten Arbeiten 129,-
3-Tasten Turbo-Trackball mit leucht. 'Kristall'-Kugel 149,-

400 DPI Hand-Scanner

Marstek 64 GS 329,-
Golden Image 16 GS (incl. A4-Scan-Tray) 498,-
AlfaScan 256 GS, bis A4 379,-
AlfaScan+ incl. Grafik-Soft. 449,-

Disketten-laufwerke

3,5" intern A 500 149,-
3,5" intern A2000 129,-
3.5" extern *ALFADATA* 189,-
3.5" extern 3 State 139,-
5.25" extern TEAC 239,-

A500 Speichererweiterungen

512 KB intern 3-State 69,-
512 KB intern *ALFADATA* 89,-
1 MB A500+ *ALFADATA* 169,-
2 MB intern *ALFADATA* 329,-
1.8 MB intern 3-State 299,-
2-8 MB extern 3-State 399,-

A1000 Speichererweiterungen

2 MB extern ohne Bus 399,-
2 MB extern mit Bus 429,-
2-8 MB extern mit Bus 459,-

A2000 Speichererweiterungen

2-8 MB intern *ALFADATA* 349,-
2-8 MB intern 3-State 299,-
2 MB Chip-Ram (500 + 2000) 398,-

Computer Complett-Systeme

A500 Plus incl. 2 MB Ram 948,-
A2000 | 3 MB | F.Fixer | Monitor 2398,-
A2000 | 4 MB | **A2630** | **105 MB** 3998,-
A3000 | 6 MB | A2024 | 105 MB 4998,-
A3000 | DTP-Tower-Workst. 7500,-

A500 Festplattensysteme

Oktagon 508 mit RAM-Option 498,-
Oktagon 508 | 0 MB | 52 MB 975,-
Oktagon 508 | 2 MB | 105 MB 1450,-
Supra 500XP | 52 MB 879,-
GVP Serie II | 0 MB | 105 MB 1398,-

A2000 Festplattensysteme

A2091 orig. Commodore 375,-
Supra WS-2000 Controller 279,-
Oktagon 2008 mit RAM-Option 578,-
AT-Bus 2008 IDE-Controller 348,-
A2091 Controller | 105 MB 1098,-
Supra WS-2000 | 105 MB 998,-
Oktagon 2008 | 0 MB | 52 MB 849,-
Oktagon 2008 | 2 MB | 105 MB 1298,-
AT-Bus 2008 | 0 MB | 52 MB 748,-
IDEal A2000 | -- | 52 MB 648,-
IDEal A2000 | -- | 105 MB 898,-
GVP Serie II | 0 MB | 105 MB 1048,-

Turbo-Karten 68020 / 68030 / 68040

Hurricane 1 MB | 68020 ab 848,-
A2630-25 2 MB | 68882 1348,-
A2630-25 4 MB | 68882 1598,-
VXL-30 NEU - V2.0 ab 878,-
Stormbringer 2 MB | 24 MHz 1898,-
Stormbringer 4 MB | 30 MHz 2698,-
GVP GForce 4 MB | 25 MHz 1798,-
ACD Fusion-Fourty 68040 ab 2998,-

Video-Karten und Digitizer

Colormaster 12 Bit 748,-
Colormaster 24 Bit 1198,-
DCTV 24 Bit + Digit. 1198,-
FrameMaster 24 Bit 1898,-
Rainbow II 24 Bit (+ 8) 1798,-
Fusion Framebuff. 24 Bit 3298,-
GVP Imp. Vision 24 Bit PAL 4389,-
DigiView Gold V4.0 Deutsch 329,-
Deluxe View V4.3 Deutsch 348,-
Deluxe View Proline One 549,-
Digi Tiger II incl. RGB-Split. 648,-

FlickerFixer

MultiVision V2.5 A500 289,-
MultiVision V2.5 A1000 329,-
MultiVision V2.5 A2000 275,-
(Die Multivision wurde von den Lesern des Amiga Magazin zum *FlickerFixer des Jahres 1991* gewählt !!)
Deinterlace Card A2000 398,-
A2320 orig. Commodore 489,-

Monitore

Hitachi 14 NVX 1148,-
A2024 DTP (1008 x 1024) 498,-
TAXAN MV795 incl. Fl.Fixer 1598,-
ACER OEM 33LR 978,-
(ACER 33LR - Sehr Gut - laut Amiga Magazin 11.91)
(*Bester Monitor im Test* - 10.1 von 12)
BM14 14" SVGA Monitor 598,-

Drucker 9 u. 24 Nadel, Tintenstrahl u. Laser

9 Nadel A3 Epson kompat. 298,-
NEC P20 777,-
Fujitsu DL 1100 Color 848,-
HP DeskJet 500 Color 1698,-
HP LaserJet IIP 300 DPI 1998,-
>>>> Alle Drucker incl. Kabel <<<<

Emulatoren

Medusa V2.1 Atari ST 379,-
Chamäleon II Atari ST x 8 339,-
Vortex AT-Once 286- 8 AT 348,-
Vortex AT-Once 286-16 AT 539,-
Vortex AT-Once 386-SX AT 948,-
A2386 Commo. 386-SX AT 998,-

Modems *

* die hier angebotenen Modems besitzen keine ZZF-Zulassung ! Somit ist der Betrieb am Netz der DBP unter Strafe verboten !

Zyxel U1496E V.32bis, 57.600 1198,-
USR HST V.42bis, ASL 1398,-
Supra Modems zu TOP-Preisen a.A.

Zubehör

A1000 Kick/Uhr-Modul o. Bus 149,-
A1000 Kick/Uhr-Modul m. Bus 179,-
Kick-Umschalt-Platine V2.0+ 59,-
Kick-Um Rom-Rom-Eprom 89,-
Maus / Joystick (voll elektr.) 49,-
Boot-Selektor (elektr. DF0-3) 45,-
Multi-Face-Card (2xSer + 2xPar) 349,-
Multi-Port I/O (9xSer) 449,-

Bauteile

Agnus 8372A (1 MB) 95,-
Agnus 8372B (2 MB) 110,-
Hires Denise (1280x512) 89,-
IC 8520 (I/O) 69,-
Kickstart Rom 1.2 o. 1.3 69,-
Kickstart Rom 2.0 129,-
Papstlüfter 59,-

Software

Amiga Vision 79,-
Art Dep. Pro. 2.0 (Deutsch) 499,-
CygnusED Pro. 2.12 159,-
CrossDos 59,-
Directory Opus 89,-
DPaint IV (Deutsch) 299,-
FontDesigner 449,-
IMAGINE V2.0 698,-
Quarterback 4.3 (Deutsch) 89,-
Quarterback Tools (Deutsch) 99,-
THI-Tools 89,-
Publ.Partner Master Light 2.1 229,-
VizaWrite Desktop 2.0 89,-
X-Copy Prof. (letzte Version) 89,-

Kickstart 2.04

4 Disks u. deutschem Handb. 199,-
kompl. mit Kick-Um Platine 239,-

ALFADATA . . . qualitativ hochwertiges Zubehör für professionelle Ansprüche !



Mo-Fr 10[00]-17[00]

Tel. Bestell Service :
Tel. 0 21 62 - 2 35 33
Fax 0 21 62 - 1 66 71



Angebot freibleibend. Lieferung und Preis-änderungen vorbehalten !

Bitte fragen Sie bei uns nach Ihrem lokalen ALFADATA Fachhändler !

Amiga Software, es ist ein Parallelnetzwerk zum Z-Netz und dient dazu, neue PD-Programme möglichst schnell, flächendeckend und kostengünstig interessierten Usern zugänglich zu machen.

Gute Zerberus Boxen
089 7696801 - Amiga City München -> Answer
02174 3672 - TBL
0211 463875 - Wanderer
07082 60611 - GOLDLAND

Auch im Z-Netz-Point??

Da auch das Z-Netz immer mehr Informationen enthält, ist es hier fast nicht mehr möglich, einen Überblick als Online-User zu behalten. Außerdem macht das hierarchische System die Bedienung der Software teilweise zusätzlich noch kompliziert und bedienerunfreundlich. Aus diesem Grund empfiehlt es sich auch, das Z-Netz als Point (siehe Heft 3/92, Seite 98) zu nutzen, da man nur so einen wirklichen Überblick behalten kann. Das mit Sicherheit zur Zeit beste und meist verbreitete Point-Programm nennt sich THE ANSWER und ist PD, so daß sich neben den üblichen 5 DM monatlichen Nutzungsgebühren die Kosten in Grenzen halten. The Answer ist äußerst bequem und offen gestaltet, so daß man seinen eigenen Editor, Text Reader, Packer etc. einbinden kann, was ein Höchstmaß an Komfort bietet.

V1.6 CanDo©
Das Kraft-Paket für den Amiga
Ohne Programmier-Kenntnisse können Sie selbst eigene Programme konstruieren.
CanDo TEST-DRIVE dtsch.Einführung DM 25.-
CanDo-Programm V.1.6/ 2.0 kompatibel
[incl. deutschem Ergänzungs-Handbuch] DM 325.-
Brandneu !!! So konstruiert man heute Adventures!
INOVAtronics präsentiert: Dream Weaver
Ohne Programmier-Kenntnisse konstruieren Sie Ihre Rollen-Spiele. Mit engl.Handbuch und deutsch. Hilfstext nur DM 89.-
Brandneu V 3.40 Directory© OPUS
DEUTSCHE VERSION
Ein Muß-Programm für den Amiga-Fan.
Mit deutschem Handbuch DM 125.-
+ Vorkasse DM 5.- / Nachnahme DM 10.--
Testberichte AMIGA PLUS 2+4+5/92
proLinea Potsdamer Str. 102 1000 Berlin-30
Tel: / Fax : 030 - 261 83 87

15000 !
AMIGA PUBLIC DOMAIN
KATALOG-SET (6 deutsche Disk!) .. DM 20.-
umfangreiche Info-Disk .. DM 2.- (VK)
Das Beste aus der Amiga-Musikwelt bei A.P.S.:
MUSIK CREATION SET II
10 Disk mit Pro- & Startrekker-Editoren DM 50.-
Die neueste Version mit deutscher Anleitung:
POWERPACKER 4.01
Prog.- & Data-Cruncher der Superlative DM 49.--
Kostenfreie "Programme aus dem All" mit dem ...
VIDEODAT-DECODER
Spitzen-Soft über den Pro 7 -Sender .. DM 398.-
A.P.S. -electronic-
Sonnenborstel 31, W-3071 Steimbke
Tel.: 05026/1700 - Fax: 05026/1615 - BTX: *APS#

PUBLIC DOMAIN CENTER
Postfach 3142, 5840 Schwerte 3
jede 3½ Zoll-Disk zum Superpreis:
1,50 DM
Fordern Sie bitte das kostenlose Super-Info für Ihren AMIGA an!
Tel.: 02304 / 6 18 92

TIEFPREISE:
Z.B. 6-SEITEN-LASERDRUCKER MINOLTA SP 101
HP LASERJET SERIE II / DIABLO 630-EMULATION, 1,5 MB SPEICHER, 32 FONTS, 300 DPI DM 1998,–
z.B. GVP - 52 MB FESTPLATTENSYSTEM FÜR A 500, 8 MB RAM-OPTION
Weitere Festplattengrößen (auch f. A2000) auf Anfrage DM 1048,–
z.B. SPEICHERERWEITERUNG
für A500, 512 KB, intern, mit Uhr u. Akku, abschaltbar DM 68,–
z.B. 3,5" FLOPPY-DRIVE
für Amiga, extern, durchg. Bus, abschaltbar DM 138,–
Unverbindl. empfohlene Verkaufspreise
Dies sind nur einige unserer Super-Angebote.
Fragen Sie nach weiteren Produkten.
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Gries Bürosysteme
Molkereistraße 3
3303 Vechelde / Bettmar
Tel.: 05302 - 6115

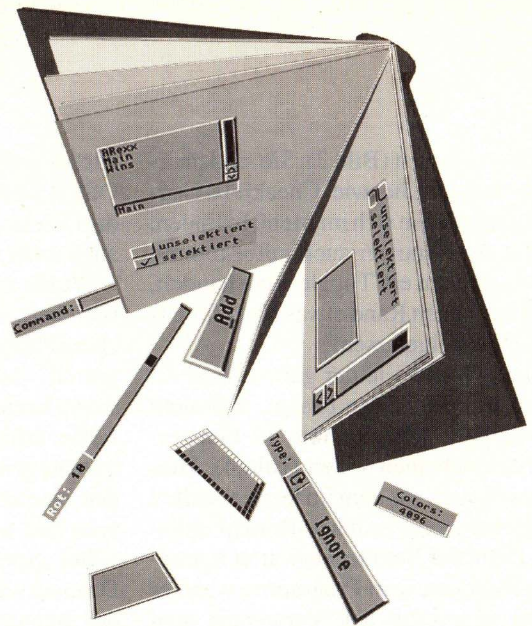
FreeCom® Hard- & Software Wolfgang F.W. Paul
14.400 SUPRA*)FAX, MNP5,V32bis,V42bis 798,-
2.0 ROM einzeln a.A. WB2.0 m.Handbuch dt. 158,-
A2320 Orig. ECS-komp. Flickerfixer sof. lfb. 548,-
Neu:ZIP-RAM f. A2630+A3000 Burst a.A.
ECS-Denise Neu:159,- BigAgnus 129,-
2MB ChipMem NEU: einf.Einbau ohne Löten 559,-
f.A500/2000B/C .m.dt.Anltg,Chip-Puller,SuperBigAgnus
Chip-Puller, nötiges Werkzeug f.Ausbau 8371/8372 29,90
2MPlus: Erweitg.auf 2MB Chip für A500+ 159,-
Kick 2.0 ROM-Umschalt. 2x/3x ab 44,-/ 98,-
Kick-ROM 1.3 (1.2 nur 49,-) Orig.Commodore 66,-
SCSI-Contr. TrumpCard/Prof. deutsch ab 398,-
NEU: GrandSlam: 16BitSCSI +8MB RAM+par.Port a.A.
NEU: Upgrade f.TrumpCard auf V2.0 mdt. Handbuch a.A.
TrumpCard500AT HD+RAM2-8MB a.A.
2-8MB A2000 mit 2MB:Jochheim m.Präz.Sockel 369,-
SUPRA 500RX 0/2-8MB f.A500durchg.Port ab 298,-
POWER-Netzteil A500 fast dopp.Lstg. nur 158,-
alle Ersatzteile f.A500-A3000 a.A. Sonderliste AK05 anfd.
*)auf Vorbestellung.Ohne ZZF-Zulassung, der Betrieb am Postnetz ist in der BRD strafbar
DM-Preise zzgl. Versand - Änderungen und Liefermöglichkeit vorbehalten - Abholung nach Vereinbarung
akt.Preise immer vorher tel.erfragen: Verkauf nur Weidenstieg 17
D-2000 Hamburg 20 * Bismarckstraße 2
FAX: 040/49 57 88 * TEL: 040/49 59 90

Herz As Automatenbetriebe GmbH
Computer Hard- und Software - Telekommunikation
AMIGA Festplatten: Inkl. 1" Quantum SCSI und 8 MB RAM-Option

AMIGA 2000	52MB	120MB	240MB
APOLLO SCSI/AT	769,-	1089,-	1679,-
NEXUS SCSI	799,-	1119,-	1709,-
AMIGA 500/500+	52MB	120MB	240MB
APOLLO SCSI/AT	829,-	1149,-	1739,-
SUPRA XP 500	919,-	1239,-	1829,-

(2MB RAM ab 159DM - 8MB RAM ab 639 DM)
SCANNER max.: 400dpi / Scanbreite:105mm:
SCANKING: 16 ECHTE Graustufen 389,-
HANDY-SCANNER TYP14: 256 ECHTE Graustufen ab 599,-
2MB CHIP-RAM für A500 Plus 119,-
MegaMIX-II 2/8 MB RAM MINI-Karte 289,-
KICK2.0 Upgrade-Kit inkl. Umschaltplatine 199,-
FAX-Modem: Send/Recieve, 9600 Baud ab 420,-
Wir sind VECTOR• Fordern Sie unsere kostenlose Komplettpreisliste an !
Ziegelstr. 87-89, W-2400 Lübeck 1
Tel.: 0451/4811151 Fax: 4811158
Hotline: 4811152 (Mo-Do 13-17[oo])
BTX * HERZAS#

Standards und Richtlinien



Teil 2: Menüs und Voreinstellungen

von Philip Losch

Das neue Betriebssystem 2.0 ist jetzt schon seit einiger Zeit erhältlich. Um die Uneinheitlichkeit der bisherigen Programme zu vermeiden, hat Commodore den Amiga User Interface Style Guide herausgebracht, ein Nachschlagewerk, in dem wichtige Richtlinien zur Programmgestaltung gegeben werden. Das ist ein bedeutender Schritt, um den Amiga und seine Software den Erfordernissen der heutigen Entwicklung (Macintosh / Windows) anzupassen. Dieser Kurs soll Ihnen daher die wesentlichen Ideen der Richtlinien vermitteln.

AMIGA GRUNDLAGEN

Wohl jeder, der schon einmal probiert hat, ein kleines Anwendungsprogramm zu schreiben, wurde früher oder später mit Menüs konfrontiert - sofern er dem Benutzer nicht veraltete Eingabemethoden zumuten wollte. Doch auch Menüs sind prinzipiell keine Garantie für Benutzerfreundlichkeit. So kommt es immer wieder vor, daß man z.B. den „Ende"-Befehl zum Verlassen des Programmes unter dem vierten Menütitel als vierzehnten Eintrag findet.

Menü-Anatomie

Grundsätzlich gilt wieder wie in Teil 1, daß Sie unbedingt auf Intuition zurückgreifen müssen. Verzichten Sie auf selbst programmierten Schnickschnack. Verwenden Sie möglichst auch keine Popup-Menüs, sondern greifen Sie stattdessen auf Gadget-Leisten zurück. Die Menütitel sind linksbündig auf der Titelleiste angeordnet. Verwenden Sie möglichst kurze und prägnante Bezeichnungen. Die am häufigsten benötigten Menütitel sollte man am linken und rechten Rand plazieren, dazwischen die restlichen, da der Benutzer die Ränder schneller erreichen kann. Für die Farbgebung gilt die Regel, daß man dunklen Text auf hellem Hintergrund verwenden soll. Paradoxerweise unterstützt dies aber die Betriebssystemversion 2.0 nicht, so daß man gezwungen wird, hellen Text auf dunklem Hintergrund zu benutzen. Verwenden Sie für alle Menüpunkte einen einheitlichen, möglichst linksbündig ausgerichteten Zeichensatz. Dies fördert sehr stark die Lesbarkeit und die Ästhetik. Plazieren Sie maximal 12 Menüpunkte unter einem Menütitel. Benötigen Sie einmal mehr als 12 Punkte, so ist es besser, diese in einen Requester zu pakken. So wird vermieden, daß der Benutzer zuviel Zeit beim Durchkämmen der Menüs vergeudet.

Selbstverständlich sollen die Menüpunkte zu sinnvollen Einheiten zusammengefaßt werden. So gehören zum Beispiel die Menüpunkte „Laden" und „Speichern" unzertrennbar zusammen. Zwischen zwei Einheiten gehört ein Trennstrich (Bild 1). Zusammengehörige Menüpunkte können auch in ein Untermenü ausgelagert werden. Haben Sie zum Beispiel ein Programm zu gestalten, das verschiedene Dateiformate speichern können soll, so wäre es ein schlechter Stil, unter dem Menütitel „Datei" die Menüpunkte „Speichere als ASCI-Text", „Speichere als IFF-Text", „Speichere binär" usw. anzuordnen. Besser ist es, einem einzelnen Menüpunkt „Speichern" ein Untermenü zuzuweisen, in dem sämtliche Formate aufgeführt sind. Der Benutzer wird auf die Existenz eines Untermenüs durch einen Doppelpfeil (Bild 2) hingewiesen, der sich am rechten Rand des Menüpunktes befindet. Das Untermenü hat normalerweise rechts von dem Menüpunkt zu erscheinen. Eine Ausnahme stellt nur der rechte Bildschirmrand dar, wo dies natürlich aus Platzgründen nicht geschehen kann.

„Toggle-Item" ist eine Bezeichnung für Menüpunkte, die mit einem Häkchen

markiert werden (Bild 3). Sie sind praktisch das gleiche wie Checkbox-Gadgets, nur daß Sie sich im Menü befinden. Damit der Benutzer auch mitbekommt, daß es sich um ein Toggle-Item handelt, wird am linken Rand etwas Platz für das Häkchen freigelassen.

Eine weitere - leider gar nicht so oft benutzte - Richtlinie besagt, daß nicht anwählbare Menüpunkte in Geisterschrift erscheinen sollen (Bild 4). Dies läßt sich auch aus dem im letzten Artikel beschriebenen Feedback-Prinzip ableiten. Denn der Benutzer erwartet irgendeine Reaktion vom Programm, wenn er etwas angewählt hat. Verwendet man Menüpunkte, auf deren Auswahl hin ein Requester oder ein neues Fenster erscheinen, kann man dies durch das Anhängen von drei Punkten an den Text kenntlich machen (Bild 5). Commodore hat inzwischen Standardmenüs entwikkelt, die alles bisher Besprochene berücksichtigen und die Benutzerführung noch mehr vereinheitlichen.

Das Projekt-Menü

Diesen Vorgaben folgend, hat der Programmierer an erster Stelle der Menüleiste das „Projekt"-Menü anzuordnen. In Bild 6 ist es in seiner vollen Größe gezeigt, aber nicht alle Menüpunkte müssen auch wirklich übernommen werden. Nicht weggelassen werden dürfen die Menüpunkte „Neu", „Öffnen...", „Speichern", „Speichern als...", „Info..." und „Ende".

Der Menüpunkt „Neu" löscht alle Daten des Programms und läßt den Benutzer ein neues Projekt - das kann zum Beispiel ein neuer Text oder ein neues Bild sein - erstellen. Zuvor sollte allerdings vom Programm eine Sicherheitsabfrage kommen, denn nichts ist ärgerlicher als der Verlust von mühevoll eingegebenen Daten, nur weil man vergessen hat, sie vorher noch abzuspeichern. Außerdem kann man ja aus Versehen diesen Menüpunkt angewählt haben.

Wenn Ihr Programm mehrere Projekte auf einmal zuläßt, so gilt diese Regel nicht. In diesem Fall wird ein neues, leeres Fenster geöffnet.

Bei der Anwahl von „Öffnen.." muß ein Dateiauswahl-Requester zum Laden eines Projektes erscheinen. Greifen Sie nach Möglichkeit auf den Standard-Dateiauswahl-Requester der ASL-Library zurück, sofern Ihr Programm nur unter OS2.0 laufen soll, oder verwenden Sie die Dateiauswahl der RCT-Library (läuft auch unter OS 1.3).

Wurde ein Projekt schon einmal gespeichert, so können Sie dies mit „Sichern" bequem wiederholen, da das Programm den Pfad- und Projektnamen schon kennt. Ist dies nicht der Fall, dann sollte unbedingt ein Dateiauswahlrequester erscheinen, in dem der Benutzer den Namen, unter dem das Projekt gespeichert werden soll, angeben kann.

Bei „Speichern als..." wird immer ein Dateiauswahl-Requester geöffnet, so daß der Benutzer gegebenenfalls den Projektnamen noch ändern kann.

„Drucken" druckt das aktuelle Projekt aus, wobei entweder die Voreinstellungen von der Workbench oder programmspezifische Voreinstellungen genommen werden. Bei „Drucken als..." dagegen wird zuerst ein Requester geöffnet, in dem der Benutzer noch die Einstellungen verändern kann.

Die Menüpunkte „Ausblenden", „Einblenden..." und „Schließen" sind nur für Programme sinnvoll, welche die gleichzeitige Bearbeitung von mehreren Projekten zulassen. Durch „Ausblenden" wird nämlich das Fenster des aktuellen Projekts vom Bildschirm entfernt, so daß man mehr Platz für andere hat. „Einblenden..." ist dazu das Gegenstück und ermöglicht, daß nicht sichtbare Fenster wieder angezeigt werden. Dies sollte durch Auswahl aus einer Scroll-Liste geschehen. „Schließen..." beendet das aktuelle Projekt, entfernt das dazu gehörige Fenster vom Bildschirm und löscht alle darin enthaltenen Daten. Hier gilt jedoch das gleiche wie bei „Neu" : bei geänderten Projekten sollte unbedingt vorher eine Sicherungsabfrage erscheinen

Nicht unbedingt notwendig, aber sehr sinnvoll, ist der Menüpunkt „Info...". Nach der Anwahl des Menüpunkts wird ein Requester geöffnet, in dem Informationen über das Programm, die Programmversion, das Erstellungsdatum und das aktuelle Projekt stehen.

„Ebene verlassen" ist ein Menüpunkt, der eigentlich nur selten eine Anwendung finden wird. Mit ihm kann man bei einem Programm, das mehrere Ebenen der Bearbeitung hat, in die nächsthöhere Ebene zurückkehren.

Schließlich bleibt noch der Menüpunkt „Ende". Er sollte jederzeit anwählbar sein. Auch hier muß bei einem geänderten, noch nicht abgespeicherten Projekt eine Sicherheitsabfrage erscheinen.

Das Bearbeiten-Menü

Jedes Programm, das irgendwelche Editierfunktionen hat, sollte dieses Menü an zweiter Stelle plazieren (Bild 7). Es besteht aus den Menüpunkten „Ausschneiden", „Kopieren", „Einfügen", „Löschen", „Rückgängig" und „Nochmal". Außer dem Punkt „Nochmal" sind alle anderen vorgeschrieben. Wenn Ihr Programm mit austauschbaren Daten, wie zum Beispiel Texten oder IFF-Bildern, arbeitet, sollte es zusätzlich das Clipboard-Device unterstützen. Dadurch können Sie ein Bild in einem Programm ausschneiden und im anderen einfügen, ohne den umständlichen Weg über die Diskette zu gehen.

„Ausschneiden" löscht das zuvor angewählte Objekt oder den markierten Text vom Bildschirm und speichert ihn in einem Puffer zwischen. Diesen Pufferinhalt können Sie mit „Einfügen" wieder zurückrufen. Er wird an die Stelle der Einfügemarke, des Cursors o.ä. plaziert. „Kopieren" kopiert das aktive Objekt oder den markierten Text in den Puffer. „Löschen" entfernt das angewählte Objekt oder den markierten Text vom Bildschirm, ohne diese Daten in den Puffer zu kopieren.

„Rückgängig" ist ein äußerst wichtiger Menüpunkt. Man kann nur hoffen, daß in Zukunft alle Programme damit ausgestattet werden. Er erlaubt es, die letzte Aktion des Benutzers rückgängig machen. Zum Beispiel bewirkt „Rückgängig" nach dem Einfügen eines neuen Textes, daß dieser wieder entfernt wird. Bei der erneuten Anwahl von „Rückgängig" wird dieser Text wieder eingefügt, da ja der Zustand vor der letzten Aktion erreicht werden soll. Der Menüpunkt „Rückgängig" verhält sich also zyklisch. Es gibt aber auch Programme, die dem Benutzer erlauben, daß er mehrere Schritte zurücknimmt. In solchen Programmen verhält sich „Rückgängig" nicht zyklisch, da immer ein Arbeitsschritt mehr zurückgenommen wird. Um ein „Rückgängig" rückgängig zu ma-

Protheus Grafiktablett

Protheus ist ideal für alle Aufgaben im DTP und grafischen Bereich
Ihre Software (z.B. DPaint) ist vollständig vom Tablett aus zu bedienen. Anpassung und Schablone für DPaint ist bereits im Lieferumfang enthalten. Weitere Anpassungen sind für fast alle Programme erhältlich.
Test Amiga, Kickstart 11/91 *SEHR GUT*

Protheus Paket 699,-
Zeichenstift für Protheus 129,-

Protheus Software

Mit dieser Software können Sie ein bereits vorhandenes Grafiktablett Podscat PT-3030 so erweitern, daß Sie ihre Programme komplett über die Menüs (Schablonen) des Tabletts steuern können.

Highlights

unsere thematische Super-Serie mit vielen exclusiven Programmen.
je Disk 8,- DM
Kostenloses INFO Anfordern.

Ladenlokal

Fachberatung, Reparatur und Entwicklung in eigener Werkstatt mit Schnellservice
Hardware Zusammenstellung nach Wunsch

FÄHRMANN

Der Englisch- Übersetzer mit über 22000 Vokabeln, für Wörter und ganze Texte. Vokabeln erweiterbar, auch für andere Sprachen geeignet.
Deutsche Benutzerführung
Deutsches Handbuch 39,90

IconSculptor

Komfortabler und leistungsfähiger Icon-Editor.
Deutsche Benutzeroberfläche
Deutsches Handbuch
Test Amiga Dos 11/91 87% 29,-

Public Domain

Riesenauswahl ! Ständig Aktuell !
24 Stunden Bestell- und Versand-Service. Wir kopieren vierenfrei auf 2 DD Markendisketten.
PD Disketten schon ab 2,- DM
Deutsche Katalogdisketten anfordern 8.- DM

Mac Soft
Amiga Shop
Commodore
Systemfachhändler

NEWS - STOP - NEWS

Der Fluch des Drachen

Ein asiatisches Brettspiel vollständig neu umgesetzt ! Viele verschiedene Varianten und Spielaufbauten. Ein Spaß für bis zu vier Personen. 49.-

SHIZOPHRENIA

Das Geschicklichkeits- und Denkspiel, das Sie bis ins Letzte fordern wird. Für Leute die einen kühlen Kopf behalten ! 50 starke Level mit Passwortsystem!
Das Ganze in 64 Farben und Supersound !
69.-

COLORIX

Es gibt normale Denkspiele und es gibt COLORIX ! Endlich eine neue Idee ! Farben und Formen werden Sie wochenlang an Ihren AMIGA fesseln, denn es gilt 100 Level zu bezwingen. Natürlich mit Passwortsystem! Für bis zu zwei Spieler.
69.-

MAGIC BALL

Eine Flippersimulation der neuesten Generation ! Der Erste mit 64 Farben ! Und Sie bekommen nicht nur einen Flipper sondern gleich zehn !!! Ein MUSS für jeden Pinball-Fan!
Lauffähig ab 1 MB Ram 69.-
MAGIC BALL inklusive Erweiterung auf 1 MB 139.-

FiMo

DER FileMonitor !!! Komplett in Deutsch ! Online-Hilfe ! Konfigurierbar ! Was wollen Sie mehr !
NUR für Kickstart 2.0 69.-

Alle Spiele auch mit Kickstart 2.0 lauffähig !

Hotline: 0231/161817 4600 Dortmund 1 Wilhelmstr. 33 Btx: *222111# Fax: 0231/142257

Donau-Soft

Maik Hauer
Postfach 1401 8858 Neuburg/Do.
Tel.: 08431/49798 (bis 22 Uhr) o. 0161/2637380 Fax:08431/49800 BTX: Donau-Soft#

Ihr Amiga - PD-Partner

alle gängigen Serien sind lieferbar

Einzeldisk .... 4,50 DM
ab 10 Disk .... 4,00 DM
ab 50 Disk .... 3,50 DM
ab 100 Disk .... 3,30 DM
ab 200 Disk .... 3,00 DM
bei Serienabnahme .... ab 1,44 DM

alle Preise incl. 3,5" 2DD-Disks
- Mit Qualitätsgarantie -

Wir kopieren natürlich nur mit Verify.
Alle Disks sind: -100% Virus- und Fehlerfrei -etikettiert

3 Katalogdisketten mit ausführlichen dt. Kurzbeschreibungen aller Programme, gratis zu unseren Katalogdisketten: der neueste VirusX und Turbo-Backup
10,-DM

Leerdisketten 3,5" 2DD

(100% Fehlerfrei)

	von Sentinel	Marke SONY
bis 99 Stück	1,20 DM	1,55 DM
ab 100 Stück	0,99 DM	1,40 DM
ab 500 Stück	0,85 DM	1,25 DM

günstige Markendisketten auf Anfrage

PD-Glanzlichter I+II

Ausgesuchte PD-Programme aus allen Bereichen auf je 10 Disketten. Alle Programme mit dt. Anleitungen je
nur **35,- DM**

A500 plus 827,-
A600 837,-
A600 HD 20MB 1147,-
A2000c + 1084S + Oktagon2008 + 105 MB HD + 3 MB (komplett installiert) 3097,-
A3000/25/52 3798,-
A3000/25/105 4098,-
Monitor MV795 für A3000 1449,-

Filecards für A2000

Oktagon 2008/0 + 52 MB Quantum 887,-
Oktagon 2008/0 + 105 MB Quantum 1137,-
Oktagon 2008/0 + 240 MB Quantum 1787,-
Oktagon 2008/0 + 44 MB Syquest SQ555 1147,-
je 2MB-Speicheraufrüstung 189,-
auch andere Größen lieferbar. Upgrademöglichkeit

Festplatten für A500

Oktagon 508/0 + 52 MB Quantum 967,-
Oktagon 508/0 + 105 MB Quantum 1217,-
Oktagon 508/0 + 240 MB Quantum 1867,-
SupraDrive 500XP + 52 MB Quantum 977,-
SupraDrive 500XP + 105 MB Quantum 1227,-

24 Std. Schnellversand

Laufwerke mit vielen Extras:

3,5" intern 139,-
3,5" extern 169,-
5,25" extern 199,-

Speichererweiterungen:

512 KB-Erw. (A500) 82,-
1,8 MB-Erw. (A500) 287,-
1 MB (A500 plus) 148,-
2/8 MB-Erw. (A2000) 357,-
8 MB-Erw. (A2000) 897,-

Software:

Imagine 438,-
GFA-Basic V 3.5 208,-
GFA-Basic-Compiler V 3.5 129,-
Deluxe Paint III 227,-
Deluxe Paint IV (deutsch) 377,-
Deluxe Print II 197,-
DevPac Assembler V 2.0 147,-
Power Packer prof. 3.0 b 30,-
THI-Tools 97,-
Turboprint II 85,-
Turboprint prof. 179,-
Beckertext II 279,-
Rechtschreibprofi 97,-
Beckertools 67,-
PC-Handler 69,-
TransDat 69,-
Viruscope 57,-
Video-Backup-System 149,-
Vortex ATonce (AT-Emulator) 348,-
Vortex ATonce Plus (16 MHz) 589,-
ColorMaster 12/24 .... 798,- /1298,-
Fujitsu DL 1100c 817,-

Versandkosten: +DM 6,- bei Vorkasse; +DM 10,- bei Nachnahme; Ausland: +DM 12,-
- Händleranfragen willkommen -

Speichern A S
Speichern als... A A
Drucken A P
Drucken als...
← Trennstrich

Bild 1

Generate Source »
← Doppelpfeil

Bild 2

✓ [Option]

Bild 3

Drucken P
Drucken als...

Bild 4

Speichern als... A A

Bild 5

Projekt
Neu A N
Laden... A L
Speichern A S
Speichern als... A A
Drucken A P
Drucken als...
Ausblenden
Einblenden...
Schließen...
Info... A I
Ebene verlassen
Ende A Q

Bild 6

Bearbeiten
Ausschneiden A X
Kopieren A C
Einfügen A V
Löschen
Rückgängig A Z
Nochmal

Bild 7

Makros
Lernphase beginnen
Lernphase beenden
Makro zuweisen...
Laden...
Speichern...

Bild 8

Einstellungen
✓ [Option]
[Option]
✓ Piktogramme erstellen?
Lade Einstellungen...
Speichere Einstellungen
Speichere Einstellungen als...

Bild 9

chen, bedarf es dann des zweiten Menüpunkts „Nochmal".

Das Makros-Menü

Wenn Ihr Programm Makros unterstützt, sollte das Makros-Menü (Bild 8) zum Einsatz kommen. Es besteht aus den Punkten „Lernphase beginnen", „Lernphase beenden", „Makro zuweisen...", „Laden..." und „Speichern...".

Um ein Makro aufzuzeichnen, braucht man den Menüpunkt „Lernphase beginnen". Alle Aktionen des Benutzers sollten in der Sprache ARexx [1] aufgezeichnet werden. Damit der Benutzer auch weiß, daß das Programm sich im Lernmodus befindet, sollte irgendwo auf dem Bildschirm ein entsprechendes Symbol erscheinen. Eine gute Möglichkeit dafür ist die Anzeige in der Titelzeile. Beendet wird die Lernphase logischerweise mit „Lernphase beenden".

Sehr komfortabel wird das Ganze dann mit dem Punkt „Makro zuweisen...". Es öffnet sich ein Requester, in dem man verschiedenen Tasten die Makros zuweisen kann. So lassen sich die F-Tasten bequem belegen. Optimal ist es, wenn sich auch noch die Menüs konfigurieren lassen.

Nicht unbedingt erforderlich, aber sinnvoll, sind die Menüpunkte „Laden..." und „Speichern...".

Das Einstellungen-Menü

Das „Einstellungen"-Menü (Bild 9) ist eigentlich sehr offen gestaltet. Im wesentlichen besteht es aus dem Toggle-Item „Piktogramme erstellen?" und dem Menüpunkt „Speichere Einstellungen". Mit „Speichere Einstellungen als..." können Sie die Einstellungen unter einem geänderten Namen abspeichern und mit „Lade Einstellungen..." wieder in den Speicher holen. Falls Ihre Applikation Icons (Piktogramme) generiert, sollten diese vom Benutzer verändert werden können. Dies können Sie dadurch erreichen, daß die Icons extern zum Beispiel im ENV-Verzeichnis abgelegt werden. Somit kann jeder mit Hilfe des Programms IconEdit seine individuellen Icons erstellen.

Die Shortcuts, die Sie auf den Bildern sehen, sind nur Vorschläge. Teilweise sind sie noch an das Englische angelehnt, da die Eindeutschung nicht ganz einfach ist. Da es auch keine deutsche Fassung vom AMIGA User Interface Styleguide gibt und dies auch nicht absehbar ist, werden leider in Zukunft weiterhin die unterschiedlichsten Varianten erhalten bleiben.

Preferences

Die Zeiten sind vorbei, in denen die komplette Preferences-Struktur nur 232 Bytes an Speicherplatz verbrauchte. Denn inzwischen müssen verschiedene Monitore, neue Auflösungen usw. un-

terstützt werden. Aus diesem Grund sind die Preferences-Strukturen flexibel und nach oben hin offen gestaltet worden. Damit man in den Genuß der neuen Preferences kommt und trotzdem alles kompatibel bleibt, muß das Hilfsprogramm IPrefs gestartet werden.

Außerdem gibt es die Verzeichnisse „ENV:“ und „ENVARC:“. In „ENVARC:“ befinden sich in einem weiteren Unterverzeichnis „SYS“ alle Voreinstellungen. Diese können Sie in den jeweiligen Preferences-Editoren mit „Save“ ändern. „ENV:“ dagegen beinhaltet die gerade benutzten Einstellungen, also diejenigen, die man mit „Use“ einstellt. Deshalb befindet sich auch in der startup-sequence die Zeile „Copy ENVARC: ENV: all“. Sie bewirkt, daß die Voreinstellungen, die auf Ihrer Startdiskette oder Festplatte gespeichert sind, in das Verzeichnis kopiert werden, auf das IPrefs dann zugreift.

Damit auch hier alles mit rechten Dingen zugeht, hat Commodore ein paar spezielle Regeln für das Design von weiteren, eigenen Preferences-Editoren aufgestellt.

Im Normalfall sollten Sie darauf verzichten, einen eigenen Preferences-Editor zu schreiben, denn es ist sowohl für den Programmierer als auch für den Benutzer einfacher, die Einstellungen über das vorhin besprochene „Einstellungen“-Menü zu tätigen. Es gibt aber Fälle, in denen ein Preferences-Editor doch notwendig ist, zum Beispiel dann, wenn ein Compiler nur von der Shell aus startbar ist. In diesem Fall ist ein Preferences-Editor für eine komfortable Dateneingabe unbedingt notwendig.

Wichtig ist, daß Sie sämtliche Preferences-Daten in irgendeinem IFF-Format abspeichern. Dies kann auch ein neudefiniertes Format sein. Sie sollten sich in diesem Fall allerdings überlegen, ob es nicht sinnvoll ist, das Format bei Commodore registrieren zu lassen.

Jeder Preferences-Editor muß die Menüs „Projekt“, „Bearbeiten“ und „Optionen“ haben. Das Menü „Projekt“ enthält die Menüpunkte „Laden...“, „Speichern als...“ und „Ende“. Für das Menü „Bearbeiten“ sind die Punkte „Einstellungen zurücksetzen“, „Letzte gespeicherte Einstellungen“, „Wiederherstellen“ und „Rückgängig“ vorgesehen. „Einstellungen zurücksetzen“ stellt die Normaleinstellungen, die im Programmcode gespeichert sind, ein. „Letzte gespeicherte Einstellungen“ lädt die letzten gespeicherten Einstellungen in den Speicher. Diese haben den Pfadnamen ENVARC:<Name>/<Name>.prefs, wobei <Name> der Name des Preferences-Editors ist. „Wiederherstellen“ stellt alles so ein, wie es beim Programmstart war. Im Menü „Optionen“ befindet sich dann nur noch der Menüpunkt „Piktogramme?“. Schließlich ist noch vorgeschrieben, daß Preferences-Editoren die Gadgets „Speichern“, „Benutzen“ und „Abbruch“ haben. „Benutzen“ speichert die Daten im Gegensatz zu „Speichern“ im Verzeichnis ENV: ab. Somit sind die Einstellungen nur für die Zeit bis zum nächsten Neustart gültig.

Ausblick

Im nächsten Artikel wird der IFF-Standard besprochen, wobei einmal die selteneren Formate vorgestellt werden. Danach folgt ein Artikel über R.C.T. Dies ist ein Programm zur einfachen Erstellung von Benutzeroberflächen, das auch unter Kickstart 1.2 und 1.3 die Verwirklichung fast aller Richtlinien zuläßt.

Literatur:

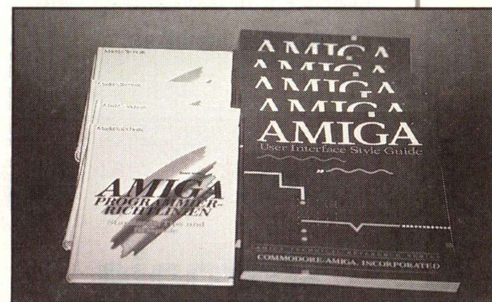
[1] : ARexx-Kurs, Teil 1, Kickstart 1/92

Mit der Einführung des Betriebssystems OS 2.0 hat Commodore erstmals Richtlinien zur Oberflächengestaltung von Software festgelegt. Ziel ist, die Bedienung von Programmen so einheitlich wie möglich zu machen, wie es bereits bei Systemen wie dem Macintosh oder bei Windows der Fall ist. Mit unserem aktuellen Kurs „Standards und Richtlinien“ möchten wir Ihnen dieses Konzept nahebringen.

Uns interessiert nun, was Sie überhaupt davon halten. Wie stehen Sie zum neuen OS 2.0 mit seinen Richtlinien? Ist diese Vereinheitlichung sinnvoll oder eher unnötig? Werden Sie sich beim Programmieren daran halten? Finden Sie unseren Kurs interessant oder haben Sie ihn sich anders vorgestellt?

WIR WOLLEN IHRE MEINUNG ZU OS 2.0!

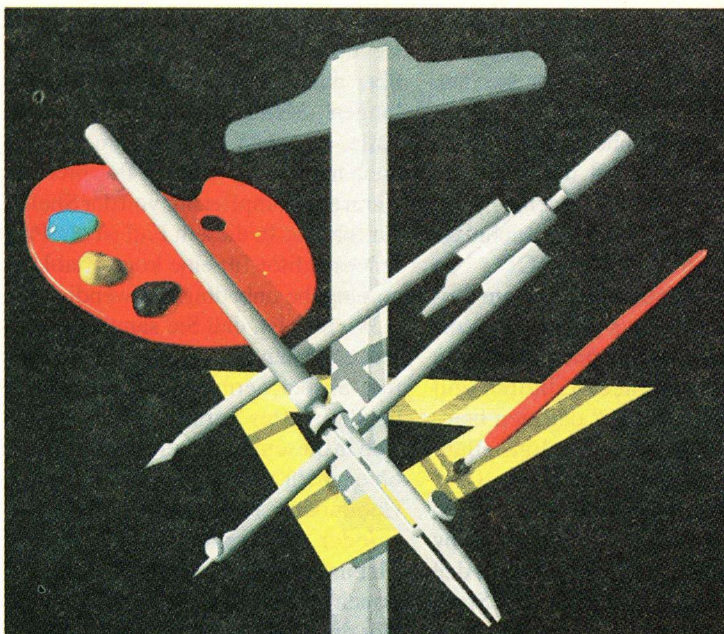
Wir würden uns freuen, eine Stellungnahme von Ihnen zu erhalten. Die interessantesten werden wir in der KICKSTART veröffentlichen. Um Sie noch mehr zu motivieren, verlosen wir unter allen Einsendern passend zum Thema je fünf Bücher „Amiga Programmierrichtlinien“ von



Markt & Technik und „Amiga User Style Guide“ von Addison-Wesley (gestifet von MAXON Computer). Wir freuen uns auf Ihre Meinung! Einsendeschluß ist der 20. Mai 1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

von Jochen Häberle





Professionelles DTP auf dem Amiga

Teil 2: Typographie

Diese Folge des DTP-Workshops ist nicht nur für DTPisten interessant, sondern auch für Videographen. Denn auch auf dem Bildschirm gelten die Regeln der Typographie. Auch die heute besprochene Vektortechnologie sollte für Videographen von Interesse sein, da die Workbench 2.0 in der Lage ist, solche Fonts zu benutzen.

Naheliegende Vorteile der vektororientierten Font-Technologie sind zweifelsohne die stufenlose Skalier- und die verzerrungsfreie Verarbeitbarkeit. Auch Postscript-Schriften sind in einem Vektorformat codiert. Schon aus dem letzten Teil des Workshops wissen wir, daß das Format quasi zu einem Standard in der grafischen Industrie avanciert ist. Die Folge sind unglaubliche Mengen von Schriftschnitten und -familien vieler Hersteller im Zugriff für DTP-Anwender.

Beton Kaligraphie

Sinfonie Future

Technik Sachlichkeit

Handwerk LANGSAM

Abb. 1: Jede Schrift interpretiert den Text, den sie darstellt. Sind bei diesen Beispielen Botschaft und Inhalt identisch? Sie haben Zweifel? Ich auch.

Zu Blütezeiten des Fotosatzes vor wenigen Jahren haben die Hersteller der Fotosatzanlagen eigene Schriftformate entwickelt und eigene Schriftbibliotheken angeboten. Die Formate der verschiedenen Hersteller waren natürlich nicht austauschbar. Heute drängen diese Größen der grafischen Industrie mit ihren Schriften auf den Postscript-Markt, weil sie dort noch manche Mark für ihre Schriftlizenzen erhoffen. Die Konvertierung der Vektorformate nach Postscript erweist sich meist als leicht. Da es aber eine gewisse Menge an Standardschriften gibt, die jeder Hersteller im Angebot hat, tauchen für die DTP-Anwender Probleme auf, die nicht zu verachten sind.

Probleme mit Postscript-Schriften

Zum einen haben sich die Schriften bei den verschiedenen Herstellern im Laufe der Zeit unterschiedlich entwickelt, so daß Schriften, die unter dem gleichen Namen verkauft werden, unterschiedlich aussehen können. Zum anderen kommt es zu etlichen Komplikationen, wenn DTP-Dokumente ausgetauscht oder weitergegeben werden sollen - bei-

SOFTWARE · HARDWARE · ZUBEHÖR
BÜCHER · PUBLIC DOMAIN · QUALITÄTSDISKETTEN

EINFACH STIERISCH



BESTELLUNGEN:
TEL. (06171) 85934/35
HÄNDLER-BESTELLUNGEN:
TEL. (06171) 85936/37

Hardware
CDTV
Public Domain
Software

BTX * GTI #

SPIELE SPIELE SPIELE

A320 Airbus (D)	109
Abandoned Places	85
AH 73H Thunderhawk (D)	75
Amberstar (D)	89
Amopoly (D)	29
Apidya (D)	69
Bahnhof (D)	39
Battle Isle (D)	75
Birds of Prey (D)	89
Black Gold (D)	79
Blues Brothers (D)	65
Bundesliga Manager Professional (D)	79
Centurion (D)	65
Conquestador (D)	85
Cruise for a Corpse (D)	69
Death Knights of Krynn (D)	79
Deuteros (D)	85
Dingsda (D)	49
Drachen von Laas (D)	59
Elvira 2 (D)	85
Eye of the Beholder (D)	79
F15 Strike Eagle II (D)	89
Face Off (D)	75
Fascination (D)	75
Fate - Gates of Dawn (D)	79
First Samurai (D)	85
Flight of the Intruder (D)	89
Formula I Grand Prix (D)	85
Giants of Europe	24
Glücksrad (D)	39
Gods (D)	65
Golf (Microprose) (D)	89
Great Courts II (D)	75
Heart of China (D)	85
Heimdall (D)	79
Home Alone	69
Kid Gloves 2 (D)	69
Kings Quest V	85
Knights of the Sky (D)	95
Kathedrale (D)	95
Leander (D)	79
Leisure Suit Larry V	89
Lemmings	65
Lemmings Data Disk	49
Lemmings 2	65
Lost Treasures	119
Lotus Turbo Espirit 2 (D)	65
Manchester United Europe (D)	65
Megalomania (D)	85
Midwinter II (D)	85
PGA Tour Golf (D)	65
PGA Tour Golf Course Disk (D)	49
Populous/Sim City (D)	75
Populous Editor (D)	45
Populous II (D)	75
Powermonger (D)	75
Powermonger Data Disk (WW1) (D)	45
Preis ist Heiss (D)	39
R-Type II (D)	75
Railroad Tycoon	79
Red Baron (D)	85
Return of Medusa (D)	75
Rise of the Dragon (D)	99
Riskant (D)	39
Robocod (James Pond II) (D)	69
Robocop III (D)	69
Rules of Engagement	69
Secret of Monkey Island (D)	79
Silent Service II (D)	85
Space Quest IV	95
Starbyte Super Soccer (D)	75
Steigenberger Hotel Manager (D)	59
Strikefleet	69
Their Finest Hour (D)	79
Their Finest Hour Mission Disk	39
Vroom (D)	75
Utopia (D)	85
Ultima IV	85
Wetten daß ... (D)	49
Whirlwind Snooker (D)	85
Willy Beamish (D)	89
Winzer (D)	75
WWF Wrestlemania (D)	69

ANWENDER-PROGRAMME

Adorage (D)	199
Amiga Auftrag (D)	99
Amiga BTX (D)	69
Amiga Buch (D)	99
AMOS	119
AMOS Compiler	89
AMOS 3D	99
Arexx v1.10	79
Art Department Prof. v2.0 (D)	499
Audiomaster IV	139
Audition 4	129
Aztec C v5.0 Developers	429
Aztec C v5.0 Professional	289
BeckerBase (D)	69
Broadcast Titler (D)	549
Cross Dos v4.0	69
Cygnus Ed Prof. Release 2	159
Data Perfekt (D)	59
Deluxe Paint IV (PAL D)	299
Demomaker (D)	65
Demomaker Erweiterung (D)	29
Demomaker Erweiterung II (D)	29
DevPac Assembler v2.0 (D)	129
Director v2.0	199
Directory Opus	89
Disk Lab v1.2	69
Diskmaster II	119
DTP Print (D)	89
Excellence (D)	149
Face the Music (D)	89
Fast Ray (D)	169
HD Back Up II (D)	99
Imagine v2.0 (PAL E)	695
Jet Print (D)	49
Kapri (D)	49
Kara Anim Fonts 1-4	je 79
Kick Pascal v2.1 (D)	229
Kick & Workbench 2.0 Satz (D)	269
Kick Tools (D)	99
L100 Platinlayout (D)	99
Lattice/SAS C v5.1	489
Layout (D)	59
M2 Modula v4.0 (D)	549
Maxon CAD (D)	399
Maxon CAD Junior (D)	199
Media Station	359
Music Construction Kit (D)	29
MultiMedia Maker (D)	149
Multiterm Pro (DBT03) (D)	229
Multiterm Pro (Modem) (D)	158
O.M.A. v2.0 (D)	189
Oberon (D)	329
Pelikan Press (D)	139
Personal Fonts Maker	139
Personal Write (D)	69
PLP Platinenlayout (D)	229
Pocobase (D)	79
PPrint Deluxe (D)	139
Presentation Master	429
Professional Draw 2.0 (D)	398
Professional Print (D)	89
Quarterback v4.3 (D)	109
Reflektions v2.0 (D)	349
Scenery Animator	149
Soundmaster	329
Stereo Master	139
Steuer 91 (Oase) (D)	59
Steuer Profi 91 (Ossowski) (D)	99
THI Tools (D)	89
Turbo Print II (D)	79
Turbo Print Prof. (D)	169
ÜbersetzE (D)	29
Überweisungstool (D)	49
Unipaint (D)	39
Video Page (D)	199
Virus Control v3.0 (D)	69
Virusscope v1.6 (D)	49
Visionary	179
Vista Professional	229
Vista Professional Scenery je	109
WShell v1.2	139
X-Copy Prof. (Neueste Version D)	79

HARDWARE +ZUBEHOR

4 Player Adapter	19
512KB Speichererw. + Uhr A500	79
1 MB Speichererw. A500+	179
Acer 14" VGA Monitor	895
Amiga 500 +	795
Amiga 2000	1295
Amiga 3000 25MHz 50MB	3695
Amiga 3000 25MHz 100MB	3995
Amiga 3000 TOWER 25/100	5195
Amiga 3000 TOWER 25/200	5995
A2320 Genlock	369
A2320 Flicker Fixer	449
A2386 386-SX Karte	995
A2630 Bios rev. 9.2 (für 2.0)	79
A2630 Turbokarte + 2MB	1295
A2630 Turbokarte + 4MB	1645
AmTrak Trackball	199
Big Agnus 8372a	99
Colormaster 12Bit	748
Colormaster 24Bit	1198
DCTV (PAL)	1149
Ext. Laufwerk 3.5"	169
GTI Maus (Schwarz)	59
Hi-Res Denise 8373	89
IC 5719 Gary	39
IC 5721 Buster	39
IC 8520	49
Int. Laufwerk A500 3.5"	159
Int. Laufwerk A2000 3.5"	159
Jin Maus	69
Kickstart ROM 1.3	59
Kick & Workbench 2.0 Satz (D)	269
Kickstart Umschaltplatine	49
Logitech Maus	89
Media Box für 150 3.5" Disk	44
Memory Master mit 2/8MB	369
Monitor 1048S	495
Multiface Karte	379
Nexus Controller	395
Nexus Controller + 52MB	895
Oktagon Controller 2008	459
Oktagon 2008 + 52MB	995
Oktagon Controller 508	529
Oktagon 508 + 52MB	1095
Optische Maus (Jin)	119
Optivision Videosplit II	299
PAL Genlock	698
Reis Maus (400dpi)	89
Sirius Genlock	1598
Supra 500RX 2/8MB	399
Supra 500XP + 52/2 MB	1195
Syquest 44MB Wechselplatte	749
Syquest 44MB Cartridge	169
TV Modulator	59
Volksmodem 2400	359
Y-C Genlock	1050

CDTV CDTV CDTV CD

CDTV Grundgerät	1195
CD1252 Infrarot Maus	139
CD1200 Trackball Controller	189
CDTV Tastatur	199
A2000 Interface	25
A500 Interface	79
Maus Interface (für Amiga Mäuse)	89
Basketball	89
Defender of the Crown	99
Deutschland Kompakt 2 (D)	89
ESS Mega (D)	109
Fred Fish Collection	109
Guiness Book of Records	109
Holiday Maker (D)	89
Lemmings	89
NASA - the 25th Year	49
Power Pinball	69
Sim City (D)	89
Spirit of Excalibur	89
Stadt der Löwen (D)	89
Team Yankee	99
Tie Break (D)	89
Time Tabel Business	109
Time Tabel Science	109
Turrican	89
Turrican 2	89
Xenon 2	99

NEU: Ladengeschäft im Bergischen Land:
GTI SOFTWARE BOUTIQUE
Johann-Wilhelm-Roth-Straße 50
5272 Wipperfürth-Thier
Telefon (02267)82075

MIT GARANTIE · QUALITÄTSDISKETTEN · GTI

DISKETTEN ZU SUPERPREISEN

Nur Originalware mit Garantie
3,5" DS/DD in 10er Pack DM 0,99/Stück
Ab 100 Stück DM 0,94/Stück
Ab 500 Stück DM 0,89/Stück
3,5" DS/DD in 50er Pack DM 0,89/Stück
Ab 500 Stück DM 0,84/Stück

GTI SPEZIAL · GTI SPEZIAL

CDTV KARAOKE

46 DKG Karaoke Disks
-18 Songs pro Disk
- Texte & Grafik
Preis je Disk DM 119
9 Disks DM 995

KARAOKE HOTLINE: (06171)85938/39

Mikrofon, Verstärker & Boxen sowie detaillierte Titelliste auf Anfrage. !!! Auch Verleih!!!

PUBLIC DOMAIN · PUBLIC DOMAIN

Wir haben alle gängigen Serien auf Lager - mit dcppeltem VERIFY kopiert und auf Viren geprüft. Preis DM 3,50 pro Diskette, unabhängig von der Menge.

- AMOS
- Chiron (CC)
- Kickstart
- AUSTRIA
- FAUG
- OASE
- ACS
- Fish
- Panorama
- CACTUS
- Franz
- Taifun

Diners Club International · VISA · EUROCARD · AMERICAN EXPRESS Cards Welcome

SO LÄUFT'S Einfach Coupon ausfüllen und ab geht die Post. Oder anrufen. Lieferung solange Vorrat reicht. Mit Erscheinen dieser Liste verlieren alle bisherigen Preislisten ihre Gültigkeit.

LADENGESCHÄFTE

GTI HOME COMPUTER CENTRE · Zimmersmühlenweg 73
6370 Oberursel · Tel. (06171) 85934/35 · Fax 8302
GTI Software Boutique · Am Hauptbahnhof 10
6000 Frankfurt 1 · Telefon (069) 233561
GTI Software Boutique · Johann-Wilhelm-Roth-Straße 50
5272 Wipperfürth-Thier · Telefon (02267) 82075
Vertriebspartner in Österreich: M.A.R. Computer Shop
Weldengasse 41 · A-1100 Wien · Tel. (0222) 621535
Commodore Amiga Center by M.A.R.
Karlsplatz 1 · A-1100 Wien · Telefon (0222) 5057444

G.T.I.

BESTELLUNG BESTELLUNG BESTELLUNG BESTELLUNG BESTELLUNG BESTELLUNG BESTEL

GTI GmbH · Zimmersmühlenweg 73 · D-6370 Oberursel · Telefon (06171) 85934/35 · Fax 8302 · BTX *GTI#

Bitte senden Sie mir folgende Artikel :

ANZAHL	ARTIKEL	EINZELPREIS	ANZAHL	ARTIKEL	EINZELPREIS

Name/Adresse ____________________

Lieferung mit ❑ Post oder ❑ UPS. Ich bezahle ❑ mit Scheck ❑ bar (bitte per Einschreiben) ❑ per Nachnahme
❑ mit Kreditkarte Nr. ____________ Verfalldatum ______. Wir akzeptieren American Express, Diners Club, Eurocard, Visa.
Behörden, Universitäten und Großfirmen werden auf Rechnung beliefert.
Porto DM 6,00 bei Vorauskasse, DM 10,00 bei Nachnahme.
Preise im Ausland abzüglich 14% MWSt. + DM 15,00 Porto bei Vorauskasse, DM 30,00 bei Nachnahme.

BESTELLUNG BESTELLUNG BESTSLLUNG

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

Abb. 2: Ein Beispiel, gesetzt aus der Experimentalschrift „can you (and do you want to) read me“ des Designers Phil Baines. Oben sehen Sie eine Übersetzungstabelle, unten einen Beispieltext. Die Schrift besteht nur aus den zur Unterscheidung der Buchstaben essentiellen Teilen.

spielsweise bei der Auftragsvergabe an den Belichtungsservice. Verwenden Kunde und Service unterschiedliche Versionen, z. B. der Helvetica, könnte beispielsweise der in der Schrift abgesetzte Text völlig anders umbrochen auf dem Schirm des Serviceunternehmens erscheinen als auf dem des Auftraggebers. Der Grund hierfür liegt dann nach meiner Erfahrung in der Regel an unterschiedlichen Laufweiten, also hauptsächlich an unterschiedlich großen Abständen der Buchstaben und Wörter zueinander.

Keine Bildschirmdarstellung?

Bei meiner Tätigkeit als Belichter begegnet mir aber auch oft der Fall, daß die Schrift gar nicht angesprochen werden kann, also erst gar nicht auf dem Bildschirm erscheint. Im Normalfall wird sie dann durch die Schrift Courier ersetzt, das sollte einen dann auch schon stutzig machen. Eine Ausnahme bildet Professional Page, dieses Programm ersetzt nicht gefundene Schriften durch die Times.

Leider findet man auf dem Amiga kaum Schriften im Postscript-Format, denn die Programmhersteller der DTP-Programme haben meist, in der inzwischen veralteten Tradition der Fotosatzhersteller, eigene Vektorformate entwikkelt. Erst die neuesten Programmversionen von Professional Page, Publishing Partner oder Pagestream sind in der Lage, Postscript-Schriften zu verarbeiten.

Schriftklassifikation nach Din 16518

I	Venezianische Renaissance-Antiqua
II	Französische Renaissance-Antiqua
III	Barock-Antiqua
IV	Klassizistische Antiqua
V	Serifenbetonte Linearantiqua
VI	Serifenlose Linearantiqua
	- Ursprüngliche Grotesk
	- Geometrische Grotesk
	- Serifenlose Antiqua
VII	Antiqua-Varianten
VIII	Schreibschriften
IX	Handschriftliche Antiqua
X	Gebrochene Schriften
	- Gotisch
	- Rundgotisch
	- Schwabacher
	- Fraktur
	- Frakturvarianten
XI	Fremde Schriften

Abb. 3: Die von der DIN-Kommission festgelegten Schriftklassen. Ohne Numerierung werden Kursiv-Schnitte in einer Gruppe zusammengefaßt.

Postscript-Schriften auf dem Amiga

Aber diese Programme tun sich dabei immer noch schwer, insbesondere was die Verarbeitungsgeschwindigkeit und die Bildschirmdarstellung im Vergleich zum eigenen Schriftformat angeht. Mir kommt es so vor, als würden die Postscript-Fonts vor der Darstellung auf dem Bildschirm erst mal in das programmeigene Format konvertiert (CG-Font bei Professional Page, DMF bei Pagestream/Publishing Partner). Der Grund für die Inkompatibilität zum Standard liegt für mich auf der Hand: Die Politik der Hersteller ist, mit einem eigenen Schrift-Format zuerst einmal ein Monopol auf Schriften in diesem Format innezuhaben und so die Kunden zu binden. Alle Programmbenutzer sind so auf Käufe

von Schriften bei der Herstellerfirma angewiesen, was diese sich natürlich bezahlen läßt. Diese Herstellerpolitik führte das Amiga-DTP allerdings von Anfang an in Richtung Abstellgleis. Eine gut sortierte Auswahl an qualitativ hochwertigen Schriften ist für den professionellen Gestalter die Grundlage für seine Arbeit. Ich kenne viele Grafiker, die sich gegen den Amiga als DTP-Rechner entschieden haben, weil es zu wenig Schriften im Angebot gibt. Ich hoffe für uns alle, daß sich das bald ändert. Die Chancen hierfür haben sich mit Kickstart 2.0 wieder stark verbessert, da nun auch die Workbench auf ein Vektorformat zugreift.

Leere Versprechungen

Gold Disk verspricht seit der Version 1.3 von ProfessionalPage die Konvertierung der umfangreichen Agfa-Compugraphic-Schriftenbibliothek. Die wenigen bisher verfügbaren Fonts sind zwar von hoher Qualität, aber bei weitem nicht ausreichend. Wichtige Familien wie Futura, Helvetica, Bodoni, Garamond oder Univers sind noch gar nicht oder unvollständig verfügbar.

Schriftqualität und Ausstattung

Pagestream von Softlogic wird mit einer Reihe von Schriften ausgeliefert, die alle in den Bereich der Schmuckschriften einzuordnen sind. Kaum eine Schrift könnte man als „normale“, also für zum Beispiel den Satz eines Buches geeignet, bezeichnen. Andererseits gibt es eine

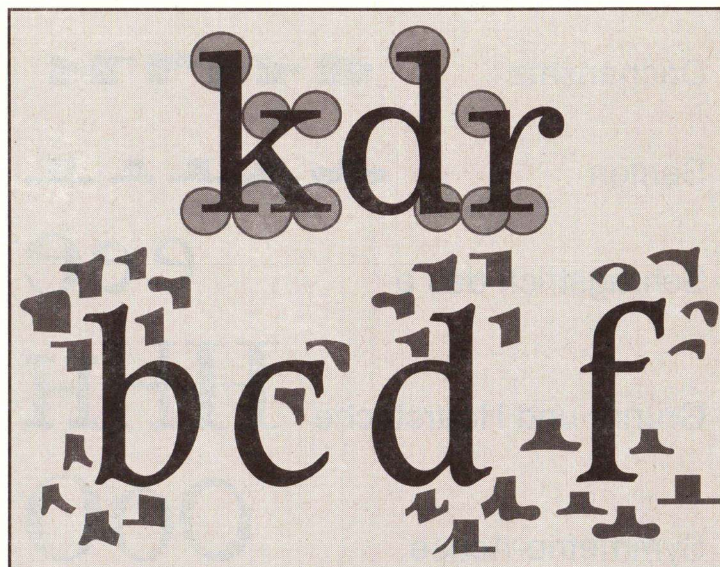


Abb. 4: Serifen: Die in der oberen Zeile umrahmten Striche sind Serifen oder Endstriche. Ursprünglich wurden sie entwickelt, als man Buchstaben noch in Stein gehauen hat, damit die Schrift nicht so ausfranste.

Abb. 5: Anhand der Tabelle kan man eine Einteilung von Schriften der ersten sechs Schriftklassen nach DIN relativ leicht vornehmen.

Gruppe	Dachansatz	Serifen	Grund- und Haarstrich	Symmetrie-Achse	Querstrich des e	Beispiel
I	schräg	flacher Übergang	schwacher Unterschied	stark nach links geneigt	schräg	Oblek
II	schräg	flacher Übergang	stark ausgeprägt	stark nach links geneigt	waagrecht	Oblek
III	schräg, flacher	flacher Übergang	deutlicher Unterschied	fast senkrecht	waagrecht	Oblek
IV	waagrecht	waagrecht	fast gleich	senkrecht	waagrecht	Oblek
V	waagrecht stark betont	stark betont	fast gleich	senkrecht	waagrecht	Oblek
VI	fehlt	fehlen	fast gleich	senkrecht	waagrecht	Oblek

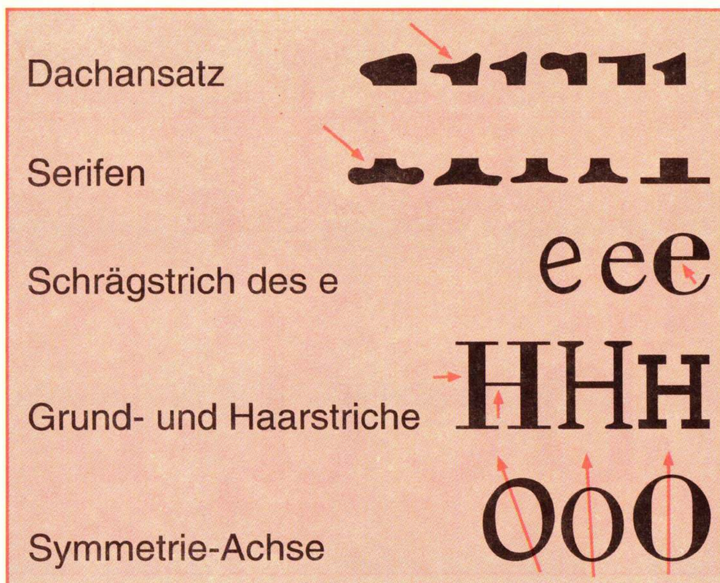


Abb. 6: Diese Zeichnung illustriert, nach welchen Merkmalen man Schriften unterscheidet.

ganze Zahl an Schriftpaketen, die zugekauft werden können. Doch die Qualität der Vektor-Fonts reicht nicht an die der CGFonts von GoldDisk heran. Manche der Schriften sind nicht grundlinienhaltig oder weisen Mängel in den Buchstabenbreiten, den sogenannten Dickten, auf. Die deutsche Version von Pagestream, das von der französischen Firma Upgrade vertriebene Publishing Partner Master, kann mit einer guten Ausstattung an Schriften aufwarten. Eine ganze Menge an DMF-Fonts wurde dem Paket mitgegeben, wobei die Auswahl der Familien und Schnitte den Ansprüchen eines deutschen DTPisten schon eher gerecht wird.

Interesse an Amiga-Vektorformaten?

Alle Amiga-DTP-Programme haben für Profis das gleiche Manko: Es fehlt an den Standardschriften der Macintosh-Welt. Postscript-Schriften kann man zwar, wenn man die nötigen Möglichkeiten zur Konvertierung hat, mit den gängigen DTP-Programmen auf dem Amiga benutzen, aber die Programme gehen dabei nicht so leistungsfähig damit um wie mit dem programmeigenen Schriftenformat. Es fehlt an Konvertierungen von Postscript-Schriften in die Amiga-Formate CG- und DMF-Fonts.

Doch nun zu den typographischen Grundlagen, völlig system- und überhaupt computerunabhängig.

Typographiegrundlagen

Die etymologische Annäherung an das Wort Typographie ergibt das griechische „typos", was „Abdruck, Abbild, Form" bedeutet, sowie das ebenfalls griechische „graphe" mit der Bedeutung „Malerei, Schrift, einritzen". Im engeren Sinne ist die Typographie also die Lehre von der Form der Schriftzeichen. Man versteht im weiteren Sinne unter Typographie sämtliche Maßnahmen zur Gestaltung eines Textes, um die optimale Lesbarkeit zu erreichen.

Typographie ist mehr

Es ist eine Vielzahl von Gestaltungsmerkmalen, die die Lesbarkeit eines Schriftstückes beeinflußt. Dabei sind die Regeln der Typographie außerordentlich wichtig, da viele von ihnen im Unterbewußten wirken. Dabei handelt es sich um die „makroskopischen" und die „mikroskopischen" Gestaltungsmerkmale.

Für den Moment wollen wir uns mit den „mikroskopischen" Merkmalen eines Schriftstückes beschäftigen. Dazu nähern wir uns der Buchstabenanatomie an. Betrachten Sie sich bitte einmal die Buchstaben, die die Seite der Kickstart, die Sie gerade lesen, ausmachen. Lenken Sie Ihr Augenmerkmal einmal auf die Unterschiede zwischen den Buchstaben des Fließtextes und der Überschriften und Zwischenüberschriften. Was unterscheidet den Fließtext vom Text der Einführung?

Die Buchstaben der Kickstart

Sicherlich teilen Sie meine Meinung, daß die Gestalter der Kickstart ihre Gründe hatten, warum sie die eine oder andere Schrift auswählten, als sie den Seitenaufbau gestalteten. Sie haben verschiedenen Textblöcken gewisse Funktionen zugewiesen und sich dazu der Schriftcharakteristik bedient. Klassischerweise haben sie eine Serifenschrift (Serifen siehe Abb. 4 und 6) für den Fließtext gewählt. Diese Entscheidung trägt stark zur Lesbarkeit der Artikel bei, gibt der Zeitschrift allerdings einen gewissen konservativen Touch. So wirkt eben eine solche Serifenschrift. Die Serifen, auch Endstriche (Abb. 4), geben dem Text Halt, sie helfen dem Auge, die Begrenzung der Buchstaben zu finden und diese zu erfassen. Optisch bilden bei Serifenschriften die Textlinien eine bessere Einheit, und die Grundlinie wird betont. Beachten Sie bitte die stark ausgeprägten Unterschiede zwischen den Strichstärken, was der Schrift den Charakter einer mit der Tuschfeder gezeichneten Schrift verleiht.

Wieso Grotesk?

Die anderen Textelemente sind aus aus einer serifenlosen, auch grotesk genannten Schrift gesetzt. Die Bezeichnung Grotesk ist historisch bedingt: Als die erste serifenlose Antiquaschrift gestaltet wurde, war dies etwas so Neues und Umwerfendes, daß man es nur als abartig oder grotesk bezeichnete. Die Kickstart-Gestalter haben diese Linearantiqua für alle anderen Funktionen auf den Textseiten verwendet und die jeweilige Funktion mit anderen Stilmitteln hervorgehoben. Ausgenommen sind natürlich die Anzeigen und verschiedene Gestaltungsmittel und Effekte. Die Schrift bildet die Überschrift, die Einleitung, die Zwischenüberschriften und meist in einem sehr fetten Schnitt die Grundlage für die

Software-Neuheiten

Heim Verlag

W·C·S

Window Construction Set

Professionelle Programme verlangen eine professionelle Benutzeroberfläche! Mit WCS entwerfen Sie *interaktiv* eine solche Oberfläche am Bildschirm – ohne unnötiges Eintippen, Ausprobieren oder Übersetzen. Einfach so!

Features:

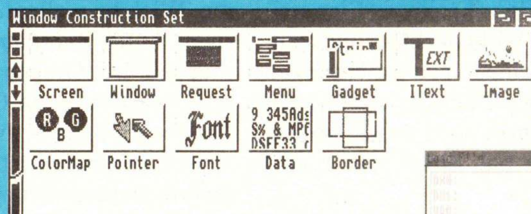
- WYSIWYG
- Multitasking
- A-/B-Link kompatibel
- Objekt-Modulerzeugung
- Grafik- und TextFont-Einbindung
- Undo-Funktion
- Grab-Funktion
- einfache und komfortable Mausbedienung
- Objektanzahl ohne Begrenzung
- lauffähig auf allen Amigas

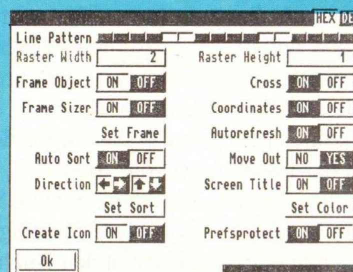
Unterstützte Objekte:

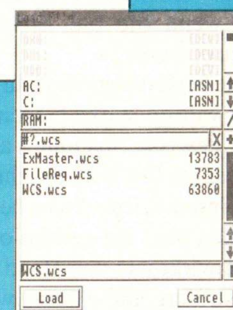
- NewScreen
- NewWindow
- Requester
- Menu
- Gadget
- IntuiText
- Border
- Image
- ColorMap
- TextFont
- Pointer
- BitMap, TextAttr

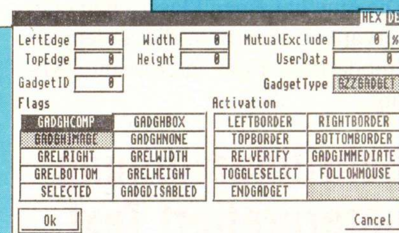
WCS unterstützt alle gängigen A-/BLink-kompatiblen Programmiersprachen, z.B. C, Assembler, Oberon ...

98,– DM



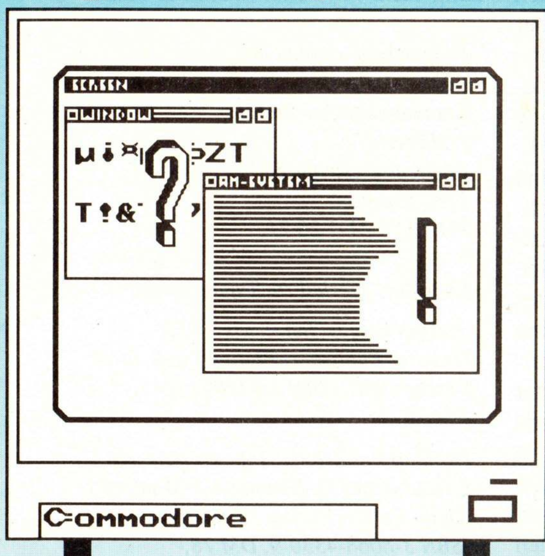












AH-SYSTEM 1.3

Version 1.3d

Dank des *AMIGA-Help-Systems* nie mehr im Handbuch blättern! Kein Frust mehr wegen falscher Parameter!

Jetzt gibt es die Lösung für Programmierer – ob Profi oder Einsteiger – die elektronischen Handbücher, mit denen Sie gleich loslegen können. Sie laufen auf jedem AMIGA, sind komplett mausgesteuert, voll multitaskingfähig und zeigen in Sekundenschnelle jeden beliebigen Befehl. Die Befehlssätze stellen eine ONLINE-Softwarelösung dar!

Die Handbücher gibt es für

- AMIGA-Basic
- CLI
- GFAProcs
- GFA-Basic
- Special Basic

und bald auch für weitere Programmiersprachen.

Alle Preise unverbindliche Preisempfehlungen **69,– DM**

BESTELL - COUPON

Bitte senden Sie mir:

____ Ex. W.C.S à 98,– DM
____ Ex. AH-System à 69,– DM

zuzüglich Versandkosten DM 6,- (Ausland DM 10,-) unabhängig von der bestellten Stückzahl

❑ per Nachnahme ❑ Verrechnungsscheck liegt bei

Name, Vorname ________________

Straße, Hausnr. ________________

PLZ, Ort ________________

Oder benutzen Sie die eingeheftete Bestellkarte

Heim Verlag

Heidelberger Landstraße 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon (06151) 56057
Telefax (06151) 56059

In Österreich:
Dipl.-Ing. Reinhart Temmel
Ges.m.b.H. & Co.KG.
St. Julienstraße 4a
A-5020 Salzburg

In der Schweiz:
DTZ Data Trade AG
Landstraße 1
CH-5415 Rieden-Baden

den 3D-Buttons der Workbench 2.0 nachempfundenen Rubrikenköpfe. Eine serifenlose Schrift wirkt nüchtern und technisch, die gleichmäßigen Strichstärken verstärken diesen Charakter noch. Macht auf Sie die Schrift auch den Eindruck, wie wenn Sie mit Zirkel und Lineal erzeugt wurde?

Die beiden Standardschriften der Kickstart weisen starke Gegensätze auf, die eine gewisse Spannung auf den Seiten aufbauen. Die Serifenschrift weist starke Unterschiede zwischen den Strichstärken auf, die serifenlose keine. Die erste wirkt wie von Hand mit der Feder konstruiert, die zweite wie mit Zirkel und Lineal oder sogar mit dem Computer. Die eine hat einen klassischen oder konservativen Anstrich, die andere einen modernen. Eine interessante Mischung.

Schriftdarstellung interpretiert Text

Vielleicht haben Sie schon bemerkt, daß die Form der Buchstaben den Text, den sie wiedergeben, interpretieren (Abb. 1). Meist wirkt diese Einflußnahme im Unterbewußten, aber schon sie allein kann über das Lesen oder Nichtlesen eines Textes entscheiden. Deswegen gibt es eine Masse an Schriften unterschiedlichster Charakteristik auf dem Markt. Um sich durch diese Menge durchzufinden, ist es unerläßlich, sichere Unterscheidungskriterien zur Verfügung zu haben

Schriftklassifikation nach DIN 16518

Die DIN-Kommission (Abb. 3) teilt die Schriften hauptsächlich nach historischen Entwicklungsschritten ein. Es zeigt sich, daß Gestaltungstrends einer Epoche sich auch in der Architektur und der Schriftengestaltung widerspiegeln. Heute unterteilt man Schriften hauptsächlich in vier Gruppen, die teilweise Untergruppierungen besitzen: in die gebrochenen, die Schreib-, die serifenlosen Schriften oder auch Grotesk, und die Serifenschriften. Eine Zuordnung innerhalb dieser vier Gruppen ist sehr einfach und dürfte jedem Leser gelingen. Zur Erläuterung des Begriffes Serifen bitte ich, die Abbildungen 4 und 6 zu studieren. Wichtiger, allerdings auch schwieriger, ist die Zuordnung zu den Untergruppen. Die Gruppe X, die gebrochenen Schriften, ist in Untergruppen wie Fraktur, Gotisch, Schwabacher u. a. unterteilt, allerdings ist eine Zuordnung innerhalb dieser Gruppe heute nur noch sehr selten erforderlich, weswegen wir sie hier außer acht lassen wollen. Der Unterschied zwischen handschriftlichen Antiquas und Schreibschriften ist zwar deutlich definiert, aber die Übergänge sind fließend. Beides sind Druckschriften, die aussehen, wie von Hand geschrieben. Bei den Schriften der Gruppe IX fehlen allerdings die Verbindungen zwischen den Buchstaben.

Antiqua-Schriften

Kommen wir nun zu den wirklich schweren Brocken, den Antiqua-Schriften. Antiqua nennt man alle Druckschriften, die im Abendland im Gebrauch sind, soweit Sie nicht zu den oben erwähnten Gruppen VIII - X gehören. Andere Schriften, wie beispielsweise arabische, chinesische oder kyrillische, gehören in die Gruppe XI: Fremde Schriften. Einfach zu erkennen sind noch die Schriften der Gruppe VI. Jede Antiqua-Schrift ohne Serifen gehört hier hinein. Für die schwierigen Gruppen I bis IV habe ich eine Tabelle mit den Unterscheidungsmerkmalen zusammengestellt (Abb. 5). Man betrachtet einige Merkmale der Buchstaben, um dann eine Zuordnung vorzunehmen. Als erstes sollte man das kleine „e" betrachten. Ist der Schrägstrich des Buchstabens schräg, liegt (sofern keine Ausnahme vorliegt und die Schrift Serifen hat) Gruppe 1 vor. Ist dies nicht der Fall, betrachtet man die Form der Serifen, die Lage der Symmetrieachse im großen „O" und die Unterschiede zwischen Grund und Haarstrichen. Ein Wort sollte ich noch zur Gruppe VII, den Antiqua-Varianten, verlieren. Diese Gruppe nimmt vorwiegend Zierschriften auf, die meist nicht komplett sind oder eben eine weite Variante von Antiquas aufweisen. So finden sich beispielsweise reine Versalformen darin oder Sammlungen von Initialbuchstaben, die bebildert oder weitläufig verschnörkelt sind.

Übungen

Für dieses Mal genug mit den Festlegungen nach DIN und so weiter. DTP und Typographie ist weiterhin ein hauptsächlich kreatives Betätigungsfeld, auch wenn DIN manchmal schon die Finger drin hat. Der kreativste Gestalter kommt oft nicht um ein Schrifthandbuch herum, wenn er bei einer Kundenvorgabe den genauen Schrifttyp bestimmen muß. Die Bestimmung von Schriften gehört zum täglichen Brot jedes Gestalters, da beinahe jede Firma eine Hausschrift hat, in der alle Drucksachen abzusetzen sind. Die Manager erhoffen sich damit eine Identifikation der Firma mit der Schrift. Hoffentlich haben sie eine Schrift ausgesucht, die zu der Firma und deren Tätigkeit oder Produkt paßt. Denn Sie wissen ja spätestens jetzt: jede Schrift interpretiert den Text, den Sie darstellt! Versuchen Sie doch einmal, verschiedene Schriften, die in dieser Kickstart vorkommen, der Tabelle zuzuordnen. Die interessantesten Fälle dürften sich in den Anzeigen finden. Überlegen Sie sich auch, ob die Schriftenauswahl ausgewogen ist und zu Firma und Produkt paßt (s. Abb. 1). In der nächsten Folge gehen wir der Mikrotypographie und ihrer Anwendung bei DTP weiter nach. Bis dann.

Fragen bitte richten an:
Rößler & Partner
Kommunikations GmbH
J. Häberle
Fürstenbergstraße 57
7750 Konstanz
Tel.: 0 75 31-7 20 71

Literatur, speziell zu Typographie:

desktop knigge, Setzerwissen für Desktop-Publisher, Philipp Luidl, te-wi Verlag 1988, ISBN 3-921803-85-3, DM 79,-

Desktop Publishing, Typographie und Layout, Hans D. Baumann & Manfred Klein, Falken Verlag 1990/91, ISBN 3-8068-4330-9, DM 78,-

Grundlagen der Typographie - Gestaltungshandbuch für Druckerzeugnisse, W. Bergner, Fachbuchverlag Leipzig, Verlag Beruf + Schule, DM 42,-

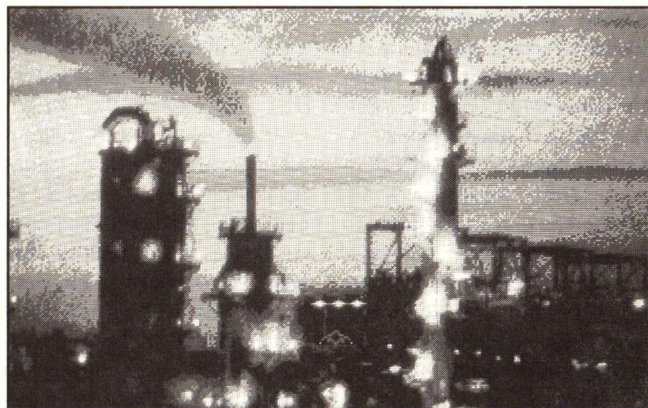
PostScript Schriftenhandbücher, 2 Ringordner, zu beziehen bei Linotype, Eschborn, DM 75,-

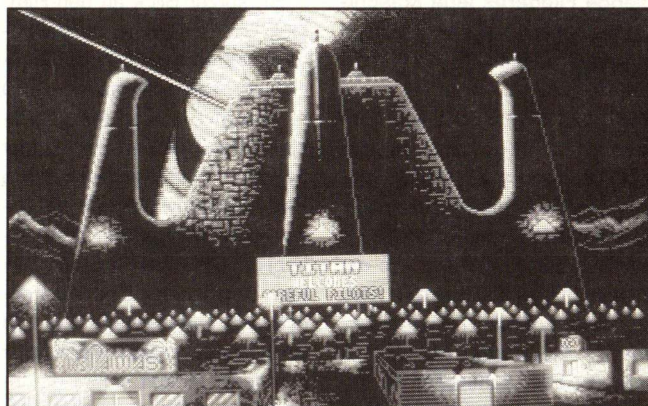
SUSPICIOUS CARGO

Jonah Hayes ist nicht gerade eine Heldenfigur: verschlafen, ziemlich ungepflegt, leidet ständig unter akuter Geldnot. Sein ganzes Kapital steckt in der Lucky Lady, einem ehemaligen Passagier-Raumschiff, das er mit viel Liebe und einem teuren Kredit zum Milchstraßen-Frachter umgebaut hat. Allerdings laufen die Geschäfte nicht sonderlich gut, und eines schönen Tages fordert die Bank auch noch ihr Darlehen zurück - da bleibt dem Jungen nicht viel anderes übrig, als für die Universal Products Corporation ein genmanipuliertes Alien vom Planeten Titan zur Erde zu schmuggeln.

Suspicious Cargo, die Mischung aus Text-Adventure mit Action-Einlagen, bietet dem Spieler zwei Möglichkeiten, in seiner delikaten Mission weiterzukommen: Hartgesottene Infocom-Jünger geben über die Tastatur ganze englische Sätze ein, während Mauszeiger-Freaks besser auf die scrollende Leiste am Bildschirmrand zurückgreifen, die 30 Verben für den richtigen Ton und einen Kompaß zur Orientierung bietet. Das sogenannte Automapping erleichtert das Abenteurerleben zusätzlich: Hat Hayes erst einmal seine Lucky Lady erreicht, kann er über eine Karte alle sieben Schiffsdecks direkt anspringen. Existiert zum derzeitigen Aufenthaltsort eine Grafik, leuchtet in der Symbolbox kurz ein Icon auf, und schon gibt's ein ganzseitiges Bild der Umgebung. Wie bereits angedeutet, kommt im Verlauf der Handlung auch die Action nicht zu kurz: So gelingt es z. B. dem verfrachteten Alien, sich während des Flugs aus dem Container zu befreien und im Lagerraum ordentlich für Chaos zu sorgen. In der ersten von fünf Arcade-Einlagen muß also der unglückliche Raumpilot sein Laborwesen über den Bildschirm jagen und mit der Plasma-Pistole unschädlich machen. Beim Angriff von Raumpiraten, der in einem horizontal scrollenden Baller-Game Marke „Operation Wolf" verläuft, ist ebenso ein geschicktes Händchen gefragt wie bei der Landung auf dem blauen Planeten - sofern bis dahin alles geklappt hat. Beim Landemanöver ist die Erdanziehung doch sehr lästig, und der Raumkäpten hat schon seine liebe Not, die Kiste heil runterzubringen. Suspicious Cargo wurde offensichtlich von Leuten programmiert, die Douglas Adams Kult-Roman „Per Anhalter durch die Galaxis" verschlungen haben: Jonahs Bordcomputer Babbage ist mindestens genauso depressiv-komisch wie Blechkamerad Marvin aus der Hitchhiker-Trilogie, und auch im Spiel wird jedes Science-Fiction-Klischee mit flotten Texten ironisch durch den Kakao gezogen. Ebenfalls für einen Lacher gut sind die originellen Pakkungsbeilagen: beispielsweise Jonahs Paß oder das Pflaster für blutige Zwischenfälle. Weniger gelungen hingegen ist das Menüsystem, in dessen schwerdefinierbaren Icons und zahlreichen Untermenüs man schnell jegliche Orientierung verliert. Sicherlich wäre das Spiel auch nicht schlechter geworden, wenn man ein paar Grafiken mehr eingebaut hätte als das vorhandene Dutzend. Die Action-Einlagen hätten spielerisch durchaus etwas mehr Abwechslung verdient. Trotzdem braucht sich Gremlins Adventure-Debut nicht vor den großen Vorbildern von Infocom und Magnetic Scrolls zu verstecken: Der Parser schluckt Satzverknüpfungen und Goto-Kommandos problemlos, sein Wortschatz läßt nichts zu wünschen übrig, sogar flüssige Unterhaltungen mit anderen Personen sind möglich. Bis die Lucky Lady erst einmal mit den richtigen Gegenständen auf Vordermann gebracht und die gefährliche Fracht abgeliefert ist, vergehen sicher viele Stunden vor dem Monitor. Suspicious Cargo ist trotz kleinerer technischer Mängel eine quantitativ wie qualitativ runde Sache.

cbo





Suspicious Cargo - ein Text-Adventure mit Action-Einlagen

Hersteller: Gremlin
Vertrieb: Rushware
Preis: ca. 80,- DM



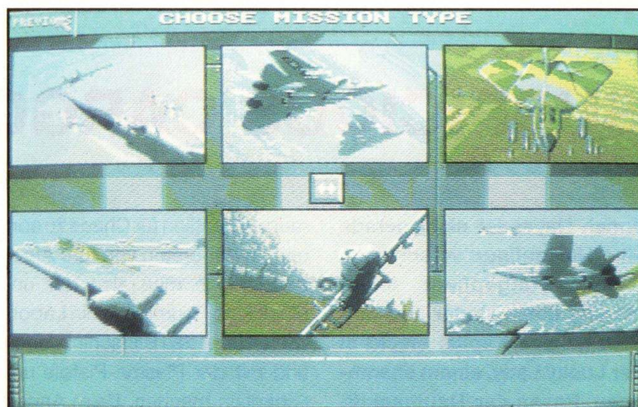
BIRDS OF PREY

Wer würde nicht liebend gerne mal diese alte Blechschüssel F 104S „Starfighter" austesten? Oder wie wär's mit dem „Warzenschwein", dem Panzerknacker Fairchild Thunderbolt A-10A mit seinen ulkig aufgesetzen Triebwerksgondeln? Vielleicht reizt ja das Absetzen von Fallschirmjägern aus einer Hercules C130 oder ein Testflug bei sechsfacher Schallgeschwindigkeit im Raketenflugzeug „North American X 15-A"? Solche und noch viele Missionen mehr bietet „Birds of Prey" („Beutevögel"), der neue Flugsimulator von Electronic Arts. Vierzig verschiedene Flugzeugtypen haben die Coder in 3D-Vektorgrafik eingefangen, und natürlich muß das angehende Fliegeras jede Maschine entsprechend ihrer Bestimmung einsetzen.

Der Spaß beginnt mit dem Eintrag in die Fliegerkartei: Namen und Dienstgrad des neuen Piloten werden festgehalten. Der Dienstgrad hat Auswirkungen auf die Zahl der Flugzeuge, die der Flieger in den Sand setzen darf. In den englischen Pull-Down-Menüs des ersten Bildschirms legt der Pilot außerdem die Tageszeit und die Umgebung (Wüste, Eis, Grünland) seiner Mission fest. Hier lassen sich auch Spielstände bzw. Piloten-Namen laden und speichern. Anschließend geht es schnurstracks zur Einsatzwahl: Zwei Bildschirme mit jeweils sechs Einsatzmöglichkeiten warten auf den Flieger, z. B. Abfangjagd, Luftüberlegenheitsmissionen, Bombergeleit, Grenzpatrouillen, Testflüge etc. Anschließend wählt der Spieler seinen Heimatstützpunkt, der wahlweise der NATO oder den Ex-Warschauer-Pakt-Staaten angehören kann. Eine Karte mit Zoom-Funktion erleichtert den Überblick. Für jede Mission eignet sich nur eine bestimmte Zahl von Maschinen. Nach entsprechender Wahl und Einsatzbesprechung rüstet der Pilot seine Maschine auf und überprüft den Treibstoffvorrat. Jeder Einsatz beginnt im Hangar der Airbase: Der Pilot wird sich vor dem Start mit dem Cockpit und der modernen Multifunktionsanzeige vertraut machen, mit den verschiedenen Rundumansichten und dem HUD, dem Head-Up-Display. Leider ist die Cockpitausstattung eine echte Enttäuschung. Sie wurde eigens für das Spiel erfunden und bleibt für jeden Typ identisch. Man fliegt nach kurzer Zeit ausschließlich über das HUD. Dabei ist es eine ganz andere Sache, die Triebwerksbatterie eines B-52-Langstreckenbombers im Auge zu behalten oder einen Soloritt auf der Flügelrakete X 15-A zu wagen.

Ein kurzer Blick an den Himmel: Die verschiedenen Außenansichten ermöglichen sehr schöne Flugstudien. Sie stellen alle 40 Flugzeugtypen aus nahezu beliebigen Perspektiven dar. Leider begrenzt hier die beschränkte Rechengeschwindigkeit des ungetuneten Amiga den Spaß erheblich: Die Grafik ruckelt spürbar. Turbokarten sind empfehlenswert, mindestens ein MB RAM vorausgesetzt. Beim Blick aus dem Cockpit nimmt die Instrumententafel gut die Hälfte des Bildschirms in Beschlag, was besonders in Typen wie der Fairchild A-10 sehr unrealistisch wirkt: Immerhin gaben Piloten dieser Maschine nach ihren ersten Flügen zu Protokoll, man säße so hoch in der Kiste, daß sie in Kurven das Gefühl hatten, aus der titangepanzerten Cockpit-Wanne zu plumpsen. Witzig: Überschreitet der Lehnstuhl-Pilot zulässige G-Beschleunigungen (die er ja nicht spürt), wird ihm bzw. dem Bildschirm für einige Sekunden buchstäblich schwarz vor Augen. Meinung: Birds of Prey bietet viel Abwechslung, zahlreiche Missionen und damit jede Menge militaristischer Action mit sattem Sound. Wer allerdings schon auf schnellen PCs gespielt hat, wird diesen Simulator für lendenlahm halten - der ungetunete 68000er ist, auch mit minimalen Geländedetails, einfach nicht mehr zeitgemäß. Die Frechheit in Tüten ist außerdem die Sicherheitsabfrage zu Spielbeginn - wohl unbeabsichtigt, denn da macht sich die deutsche Übersetzung negativ bemerkbar: Heißt „weight" nun „Leergewicht" oder „höchstzulässiges Startgewicht", bedeutet „maximum reheat thrust" „max. Trockenschub" oder „max. Nachverbrennung"? Nach drei falschen Eingaben fliegt man raus und darf sich die minutenlange Ladezeit nochmals antun - und das wird zu Beginn öfters passieren, denn die Eingaben haben bitteschön korrekt mit Punkt und Komma zu erfolgen ... Alles in allem ein Spiel für Simulationseinsteiger und zum Entspannen, schnell zu beherrschen und dank zahlreicher Missionen mit langanhaltender Motivation. Den fortgeschrittenen Piloten dürften die angesprochenen Einschränkungen allerdings bald stören ...

cbo

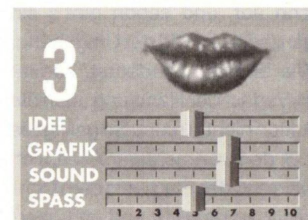


Zahlreiche Flugzeuge stehen zur Auswahl.



Ein Blick aus dem Cockpit ...

Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: United Software
Preis: ca. 100,- DM



Public Domain Studio Nürnberg GmbH
Werderstr. 4, 8500 Nürnberg 20, Tel.: 0911/536336
Hallstadterstr. 21, 8600 Bamberg, Tel.: 0951/66525

LEERDISKETTEN PREISE

		10 Stück	100 Stück	400 Stück
3,5''	2DD	DM 9.00	DM 85.00	DM 320.00
3,5''	2HD	DM 15.90	DM 140.00	DM 530.00
5,25''	2D	DM 4.90	DM 45.00	DM 160.00
5,25''	2HD	DM 9.90	DM 90.00	DM 340.00

PUBLIC DOMAIN PREISE

Wir führen ca. 20000 Public Domain und Shareware Disketten, z. B. FISH, FRANZ, KICKSTART, ACS, OASE, SCHATZTRUHE, BAVARIAN, PANORAMA, SAAR, HEGAUER, BEST OF PD u.s.w.
3,5'' DISKETTEN je DM 3.50

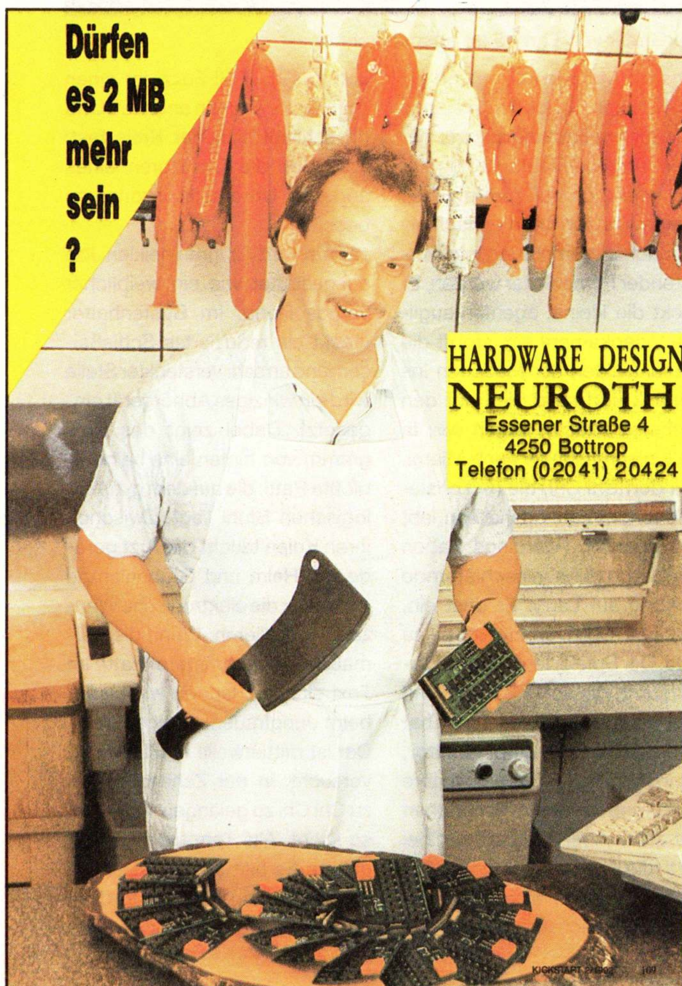
Sie können bei uns sämtliche OASE und OSSOWSKISCHATZTRUHE Programme beziehen!

ÜBERSETZE	DM 29.00	TEX	DM 60.00
AIRPORT	DM 49.00	PRINT DTP	DM 89.00
MASTER-VIRUS-KILLER	DM 49.00	PROFESSIONAL-TITLER	DM 69.00
HAUSVERW.	DM 99.00	BEETHOVEN	DM 49.00
NOSTRADAMUS	DM 89.00	DISK-LAB	DM 69.00
HAUSHALTSBUCH	DM 98.00	INTROMAKER	DM 49.00
BIORHYTHMUS	DM 29.00	EINKOMMEN-STEUER 90	DM 99.00
SUPERGRIPS	DM 49.00	MASTER-VIDEO	DM 29.00

VERSANDKOSTEN:

LASTSCHRIFT: PORTOFREI VORKASSE: DM 4.00 NACHNAHME: DM 7.00

KATALOG DISKETTE GRATIS



SPEICHERERWEITERUNGEN

2.0 MB ohne Uhr erweitert den Amiga 500 auf max. 2.5 MB ..... 222,– DM

2.0 MB mit Uhr .... 242,– DM

512 KB ohne Uhr erweitert den Amiga 500 auf 1.0 MB .... 49,– DM

512 KB mit Uhr .... 69,– DM

1.0 MB erweiter den Amiga 500 plus auf 2.0 MB Chip-Mem ...... 139,– DM

2.0 MB erweitert die externe Festplatte A590 auf 2.0 MB .... 198,– DM

LARRY 5

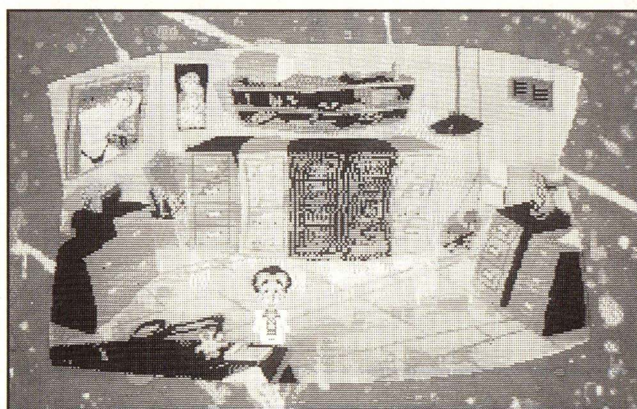
Als Al Lowe gefragt wurde, ob er einen „Larry 4" machen wolle, verkündete er, es werde keinen „Larry 4" geben. Gibt es ja auch nicht. Das heißt jedoch nicht, daß dem durchtriebenen Spielemacher die Phantasie ausgegangen wäre. Auch er kam - wie seine Fans - nicht von Antiheld Larry und dessen Dusseligkeiten los, setzte sich hin und schuf „Larry 5". Wenn das nicht logisch ist!

Das Nachfolgespiel trägt den Untertitel „Passionate Patti Does A Little Undercover Work". Das epische Adventure wurde auf einen Haufen Disketten gepfropft und ist entsprechend opulent und komplex. Sierra arbeitete fleißig an der Grafik und kreierte auch da etwas Neues: die Spielfiguren haben ihre Proportionen und ihr eher durchschnittliches Aussehen eingebüßt. Jetzt sind die Gesichter groß und gut erkennbar, während die Körper verhältnismäßig schrumpelig und klein aussehen, etwa so wie Larry auf den Verpackungen abgebildet ist. Tatsächlich sind die Personen Karikaturen ihrer selbst: hervorquellende Brüste, dicke Nasen, große Zähne, aufgepustete Muskeln - je nachdem. Und das Ganze leuchtet in farbiger Spitzengrafik vom Bildschirm. Wow! Damit der Spieler nun mehr Muße zum Gucken und Spannen hat, ist das Eingabeverfahren vereinfacht worden. Es wird nicht mehr umständlich jede Tätigkeit in die Tastatur gehackt, sondern iconweise angeklickt. Steuergerät sind Tastatur, Maus oder Joystick. Damit lassen sich alle auch sonst üblichen Aktivitäten einleiten, also Dinge untersuchen, mit jemand reden, etwas nehmen und untersuchen, irgendwohin laufen. Das Inventory kann angezeigt werden. Und wer vergessen hat, was welches Icon bedeutet, wird sogar darüber aufgeklärt. Nicht besonders schwierig ist es, zu erraten, wozu das Reißverschluß-Symbol dient. Ein viel langweiligeres, spezielles Symbol ruft eine Systemebene auf, in der man den Spielstand abspeichert und mit einem Paßwort vor dem Zugriff Minderjähriger schützt. Hier läßt sich das Spieltempo auch verlangsamen oder verschnellern.

Die Story des vierten Larry-Spiels hat es mal wieder ganz schön in sich. Im übrigen scheint Frauenschreck Larry gute Fortschritte gemacht zu haben, denn seine Geschichte ist wieder einen Tick pikanter und frivoler. Inwiefern, das zeigen zwei wunderhübsche, witzige Vorspannszenen. Noch sind die Programmtexte allerdings in mitunter recht schwierigem Englisch. Mit der ersten Sequenz tut der Spieler einen Blick in den versifften Konferenzraum einer Unterhaltungsfirma, die wenig Umsatz macht und trotzdem noch zuviel verdient. Ja genau: diese ekligen Burschen dealen mit Drogen und Pornos. In der zweiten Sequenz sieht man eine andere Firma, die TV-Programme herstellt. Man stellt Filme für Fernsehen und Heimvideo her, grübelt aber, wie man die Einschaltquoten etwas verbessern könnte. Eine total steile, aber äußerst sittsame Moderatorin - das ist die Lösung! Jungfrau soll sie sein, aber die erotische Ausstrahlung einer Monroe, Bardot und Loren in einer Person besitzen. Intensive Nachforschungen bringen drei junge Damen in die engere Wahl. Sie sind sexy bis unter die Zehennägel, aber wie es mit der Jungfräulichkeit steht, bleibt die Frage. Eine wichtige Frage, die zu beantworten einige Diskretion erfordert. Die Zuständigen halten es für das Sicherste, wenn ein absoluter Antifrauentyp die erforderlichen Erkundigungen einholt. In diesem Augenblick geht die Tür auf. Kein anderer, kein schönerer als Larry Laffer stapft mit der Kaffekanne herein und füllt den Herren Kaffee in die Tassen und aufs Knie. Wer so ungeschickt ist und dazu noch so trantütig aussieht wie Larry, der ist zum unauffälligen Jungfrauentester wie geschaffen.

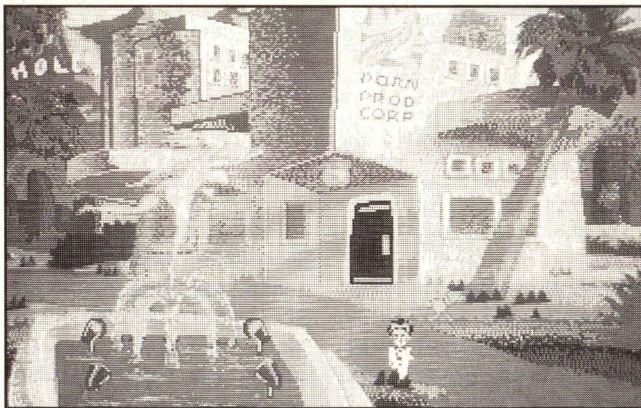


Larry 5 - seine Fans werden begeistert sein.


Die Grafik von Larry 5 ist ausgezeichnet.

Larry hat den Job und zieht los, um die hüftschwingende Chi Chi Lambada aus Florida, die berauschende Michele Milken und die laszive Lana Lucious aus Atlantic City auf ihre Eignung zu untersuchen. Abgesehen davon, daß er das eigentlich nur zum eigenen Lustgewinn tut, kann er nach erfolgreicher Verrichtung stellvertretender Firmenleiter werden. Er packt die kleine, agententaugliche Videokamera ein, stopft die Personalakten der Mädchen ins Gepäck und setzt sich auf den nächsten Flieger, sagen wir: in die Linienmaschine nach Miami, weil dort Chi Chi, die narkotisierend schöne Zahnarzthelferin, lebt und arbeitet. Allerdings haben Flugzeuge eine einschläfernde Wirkung auf Larry. Er döst ein, und das Spiel springt über zu Patti. Der Spieler lenkt, wenn Larry träumt, die schöne Patti. Und den weniger schönen Larry hat man wieder auf dem Monitor, wenn Patti im Taxi oder Auto ihre Plinkeraugen für ein Schläfchen zumacht. Aber bleiben wir bei Patti, die ihre Brötchen beim Bier ausschenken in einer Bar verdient. Sie wechselt prompt den Job, als ein FBI-Fuzzi ihr einen Auftrag als Agentin anbietet. Und da schließt sich der Kreis fast: Patti soll die Direktoren eines anderen Unterhaltunskonzerns bespitzeln.

Patti wird für ihren heiklen Job ausgestattet wie ein weiblicher James Bond. Im Büstenhalter steckt ein reduziertes Schießeisen, und an sehr versteckter Stelle wird ein winziges Abhörgerät eingesetzt. Dabei zeigt das Programm von hinten eine halbentblößte Patti, die auf dem gynäkologischen Stuhl liegt. Zwischen ihren Knien taucht der Arzt gerade mit Helm und Grubenlampe ab, um ihr die elektronische Wanze zu installieren. Wenn die dermaßen hochgerüstete Patti im Taxi einnickt, landen wir wieder beim Jungfrauenverfolger Larry. Der ist mittlerweile in Miami und versucht, in der Zahnarztpraxis zu Chi Chi zu gelangen. Gar nicht so leicht. Alle Termine sind vergeben. Es hilft nur eine List. Im mitgebrachten Personalordner über Chi Chi steckt eine Visiten-



Larry - immer für eine Überraschung gut

karte mit Telefonnummer. Es ist die Nummer der Empfangsdame, die zwar in Sichtweite sitzt, aber nur dann einen Termin rausrückt, wenn man bei ihr sofort von einem anderen Telefon in der Praxis anläutet. So gerät Larry schnellstens ins Sprechzimmer. Und da ist sie: Chi Chi, die, ihre Reize schwenkend, einen Lambada aufs desinfizierte Linoleum legt. Larry erfährt darauf, daß die potentielle Moderatorin eigentlich gar nicht im Lande sein dürfte und sich für eine schriftliche Einwanderungserlaubnis äußerst erkenntlich zeigen würde.

Larry sickert der Schweiß aus der Achsel. Zu Recht, denn die wilde Chi lockt den laschen Larry anschließend in ihr Fitnesscenter und erotisiert ihn beim Tauschwingen und Trampolinhüpfen. Was mag ihn später in New York und Atlantic City erwarten, wo die anderen beiden heißen Puppen auf die große Chance warten? Auf ihren Anblick darf der Spieler gespannt sein, auf den Anblick der beiden anderen Flughäfen dagegen nicht; die ähneln einander alle wie eineiige Drillinge.

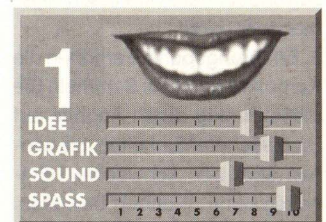
Bis auf den grafischen Mangel der identischen Flughäfen ist „Larry 5" ein „bildschönes" Programm. Kein Wunder: die Sierra-Grafiker zeichneten jedes Bild in altbewährter Manier von Hand und digitalisierten es. Bilddetails wurden digital nachbearbeitet und verschönert. Aber, wie die Handlung, sind auch die Bilder sehr durchtrieben komisch. Die Karikaturen setzen dem eigenwilligen Witz noch eins drauf. Musik und Geräuschkulisse kommen auch ohne Soundkarte aus.

Zwar ist das Handbuch übersetzt und auch die Verpackung deutsch beschriftet, doch der Programmtext ist noch in Englisch. Viele Gags sind zudem Slang-Ausdrücke, was selbst die Arbeit (!) mit dem Wörterbuch erschwert. Unerfreulicherweise steht das meiste Gossenenglisch nicht drin.

Wer sich schon für die ersten drei Larrys begeistern konnte, kann auf Larry 5 einfach nicht verzichten! Ein Hit! Übrigens: Wer sich genauer für Larrys Abenteuer interessiert, sollte mal im Larry-Hintbook aus dem Sybex Verlag schmökern.

cbo

Hersteller: Sierra
Vertrieb: Bomico
Preis: ca. 120,- DM

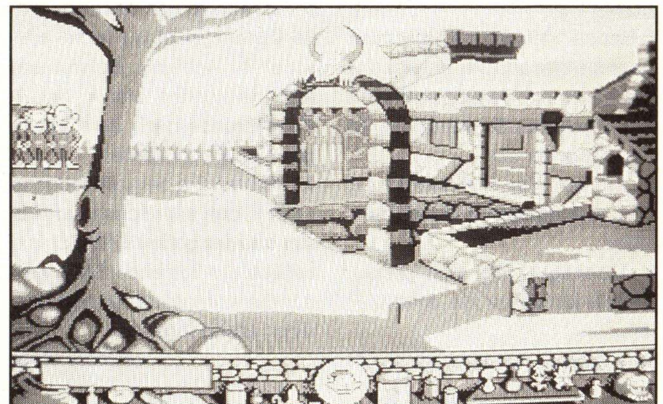


GOBLIIINS

O weh, ihr armen Zwerge! Ein böser Voodoo-Priester hat König Angoulafre um den Verstand gebracht. So machen sich drei der treuesten und mutigsten Untertanen auf den Weg zum großen Magier, um ihn um den Gegenzauber zu bitten. Zuvor aber warten vier magische Kristalle, weit verstreut in der farbenfrohen Fantasywelt, und knifflige Puzzles, die gelöst werden wollen.

Die Drei ergänzen sich prima in ihren Fähigkeiten: So hat der Magier Macht über viele Gegenstände, sein Freund, der Krieger, hält ihnen Feinde vom Hals und kann sehr gut klettern, der Handwerker sammelt alle möglichen Gegenstände auf und setzt sie zum Nutzen des wackeren Trüppchens ein. Auf dem Bildschirm zeigen sich immer alle drei Wichte zugleich, jedoch läßt sich immer nur einer von ihnen lenken. Einzig die richtige Kombination der verschiedenen Goblin-Gaben führt in den rund 20 Bildern zum Erfolg. Für jedes existiert ein Paßwort. Ähnlichkeiten zum Mega-Knüller „Lemmings" kann Gobliiins kaum verbergen. In beiden Games steuert man seine Spielfigur nur indirekt und bringt deren besondere Fähigkeiten in Verbindung mit den Tücken der Umgebung zur Anwendung.

Das Zwergen-Gespann ist liebevoll, wenn auch nicht ganz ruckelfrei animiert. Verliert man die Drei nur kurze Zeit aus den Augen, fangen sie an sich zu langweilen, gähnen herzhaft oder spielen mit ihrem Jojo herum. Ebenfalls vom Feinsten sind die märchenhaft detaillierten Hintergrundgrafiken und die (leider) wenigen digitalisierten Soundeffekte. Dummerweise reagiert auch die an sich kinderleichte Maussteuerung etwas träge, und die Helden laufen dann nicht immer dahin, wo sie eigentlich hinsollten. Gobliiins ist durch aufopferungsvolles Ausprobieren aller Handlungsmöglichkeiten auch von Anfängern bald gelöst. Eltern, die auf der Suche nach einem hübschen Computer-Einstieg für ihre Jüngsten sind, werden mit Gobliiins bestens bedient, allen anderen bleibt ein zwar überdurchschnittlicher, aber leider zu kurz geratener Rätselspaß.



Drei Zwerge müssen bei Gobliiins geschickt eingesetzt werden.

cbo

Hersteller:
Coktel Vision/Bomico
Vertrieb: Bomico
Preis: ca, 70,- DM

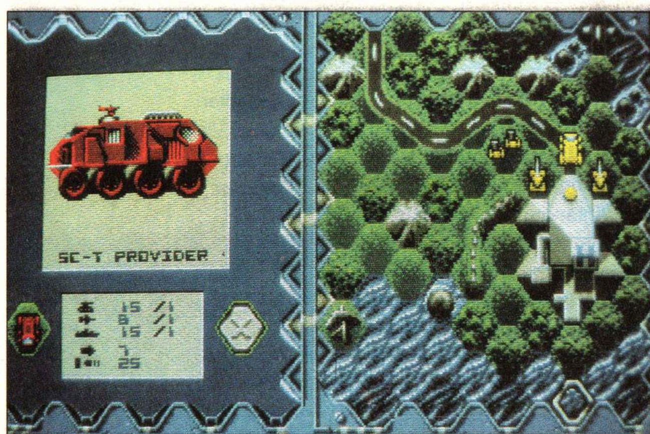


SPIELE Lösung

BATTLE ISLE

1. Stellen Sie stark gepanzerte Einheiten für Angriff und Verteidigung an die vorderste Front.
2. Nützen Sie die Möglichkeiten der Kampfkraftverstärkung durch Klammern oder Klemmen (Angriff / Verteidigung mit mehreren benachbarten Einheiten).
3. Vermeiden Sie die Einkesselung von Einheiten. Sie haben sonst keine Bewegungsfreiheit mehr.
4. Halten Sie ausreichend Transportkapazität für möglichen Rückzug und schnelle Überraschungsmanöver bereit.
5. Erfahrungspunkte erhöhen die Kampfkraft enorm. Sammeln Sie diese Punkte durch Angriffe auf „schwächere" Einheiten. Sie können aber bei „schwachen" Einheiten keine „Wunder" bewirken.
6. Reparieren Sie angeschlagene Einheiten unbedingt, besonders wenn sie Erfahrungspunkte besitzen.
7. Beobachten Sie die Züge Ihres Gegners genau: Die entfesselte Riesenschlacht lenkt nur allzu oft vom forcierten Einmarsch in Ihr Hauptquartier ab!
8. Sichern Sie sich rechtzeitig Depots, Fabriken und Energiekristalle.
9. Überlegen Sie sich genau, welche Einheiten Sie produzieren.
10. Material ist nicht alles! Oft sind die bessere Taktik und Stategie entscheidend.
11. Machen Sie sich mit den Stärken und Schwächen der verschiedenen Waffengattungen vertraut, und nutzen Sie diese Kenntnisse. Beispiele:
- T4-Tank, Fußtruppe und Artillerie haben keine Flugabwehrfähigkeit.
- Die Recon-Einheit ist nur schwach gepanzert und somit durch Panzerangriffe gefährdet.
- Manche Fernwaffen (Sphinx (Flugabwehr) und Artillerie) sind im Nahkampf wirkungslos.
- Der T72-Tank ist der beste Panzer (Panzerung, Feuerkraft, Luftabwehrfähigkeit)
12. Der Einsatz von Fernwaffen (Sphinx, Artillerie, Recon) bringt folgende Vorteile:
- Der Gegner ist beim Angriff wehrlos.
- Beim Gegenangriff kann er diese Einheiten durch die relativ große Distanz nicht so leicht ausschalten. Achtung: Sphinx und Artillerie können erst in der 2. Angriffsrunde nach dem Bewegen eingesetzt werden.
13. Achten Sie bei Luftlandemanövern auf ausreichenden Abstand zu den gefährlichen Sphinx-Luftabwehr-Einheiten. Sonst werden Sie womöglich vor dem Ausladen abgeschossen.

Michael Maier



Battle Isle - ein super Strategiespiel

KOMPLETTLÖSUNG ZU FASCINATION

Hotelzimmer:
Man öffnet den AKTENKOFFER mit AARGH und entnimmt die ZAHNBÜRSTE. Aus der SCHUBLADE nimmt man den ADAPTER und steckt ihn in die STECKDOSE. Den STROMANSCHLUß von der ZAHNBÜRSTE steckt man in die STECKDOSE. Die ZAHNBÜRSTE auf 110V einstellen, anschalten und AMPULLE entnehmen. ADAPTER zurück in die SCHUBLADE, den KÜHLSCHRANK öffnen und die AMPULLE in den EISWÜRFELBEREITER legen. WASSERBEHÄLTER mit EISWÜRFELBEREITER benutzen und den KÜHLSCHRANK schließen. Den STROMANSCHLUSS vom KÜHLSCHRANK in STECKDOSE stecken.
Zur EMPFANGSHALLE gehen.

Empfangshalle:
Aus dem ASCHENBECHER die TELEFONMARKE nehmen. Neben der Blumenvase den SCHLÜSSELANHÄNGER nehmen und der EMPFANGSDAME zeigen. SCHLÜSSEL und die ZEITUNG neben dem Sessel nehmen. Das JOURNAL aufschlagen und 2mal blättern, abgerissene ECKE untersuchen. Die VORWAHL merken und das ADRESSBUCH auf dem Tisch aufschlagen. Die DURCHWAHL merken und wieder ins HOTELZIMMER gehen.

Hotelzimmer:
Nun die DURCHWAHL wählen und den EINGANGSCODE merken. Jetzt wieder das Zimmer verlassen.

Swimmingpool:
Mit PRISCA unterhalten und die TASCHENLAMPE nehmen. Nun ihr den HUT aufsetzen und den SCHALTER betätigen. Den ANHÄNGER nehmen und den SCHALTER erneut betätigen. Von SHARON nimmt man einen KAFFEE und läßt ein STÜCK ZUCKER mitgehen. Kaffee trinken und dann in die UMKLEIDEKABINE gehen. Mit dem KABINENSCHLÜSSEL das SCHLOSS öffnen und den WALKMAN untersuchen. Die TELEFONMARKE benutzt man mit dem BATTERIEFACH und entnimmt die BATTERIE. Jetzt zurück zum Schwimmbad und dann ab zu den Q.U.L.-BÜROS.

Straße:
Ins TELEFON gehen und die TELEFONMARKE in den SCHLITZ stecken. Die DURCHWAHL nochmals wählen und die KENNUMMER merken. Und ab zum Q.U.L.-EMPFANG, -> EINGANGSCODE EINGEBEN !

Empfang:
Dem Hund den ZUCKER geben und dann den SCHLÜSSEL nehmen. Zurück zur STRASSE und dann zum PARKPLATZ.

Parkplatz:
Den BESENKAMMERSCHLÜSSEL mit SCHLOSS benutzen. LAMPE einschalten und den HAKEN am rechten Rand der Schranktür betätigen. Aus der TASCHE die AUTOSCHLÜSSEL nehmen und zurück zum PARKPLATZ. Die AUTOSCHLÜSSEL mit dem SCHLOSS vom roten Auto benutzen. JON um Hilfe bitten und bei „HIER" gegentreten. Im Auto unten rechts die ZUGANGSKARTE nehmen. Die ZUGANGSKARTE mit TASTENCODE benutzen und die KENNUMMER eingeben.

Millers Büro:
Die Tischlampe mit dem KNOPF einschalten. Den JACKENAUFSCHLAG öffnen und das SEIDENTUCH nehmen. Nun das SEIDENTUCH öffnen. Die FEDER im Regal betätigen und die SCHNUR ziehen. Das DIKTIERGERÄT entnehmen und abermals an der SCHNUR ziehen, dann das GLAS berühren. Die MINIKASSETTE aus dem SEIDENTUCH mit dem DIKTIERGERÄT abspielen.

Warum nicht gleich bei uns?

Top - Angebote zum Zugreifpreis

Laufwerk 3.5" für A 500 intern, baugleich mit Original	DM 139,–
Laufwerk 3.5" für A 2000 intern, dtsch. Einbauanleitung	DM 109,–
Laufwerk 3.5" für Amiga extern, Bus, abschaltbar, auch in blau oder rot	DM 139,–
Laufwerk 5.25" extern, Golem, abschaltbar, 40/80 Tracks	DM 185,–

Kickstart 2.0 Rom + Umschaltplatine für A500/2000: **119,–**
Kickstart 2.0 + deutsche Handbücher, komplett: **229,–**

Boot-Patch 1.3-2.0
Endlich!: Wahlweises Laden der Kick/WB 2.0 oder 1.3 von Festplatte. Installat.-Softw.+dtsch. Anl. **DM 20,--**

59 der besten PD-Spiele
Berliner Spielekiste 65-93
auf 30 Disks nur DM 75,-- !!
Liste bitte anfordern!

Top - Qualität bei der Hardware!

Action Replay MK III für Amiga 500	DM 189,–
Action Replay MK III für Amiga 2000	DM 209,–
Supra Filecard 40 MB für A 2000, Quantum SCSI	DM 599,–
GVP- oder Nexus-Filecard 120 MB für A 2000, 0 MB/8 MB Ram, Quantum	DM 1199,–
GVP- oder Nexus-Filecard 240 MB für A 2000, 0 MB/8 MB Ram	DM 1769,–
GVP-Filecard + Hewlett Packard 328 MB, 13 ms, 5 Jahre HD-Garantie	DM 2769,–
GVP-Filecard + Hewlett Packard 422 MB, 13 ms, 5 Jahre HD-Garantie	DM 3299,–
GVP-Filecard + Seagate/Wren 667 MB, 15 ms, 2 Jahre HD-Garantie	DM 3399,–
Speicher für Nexus/GVP-Filecards, Preis je 1 MB	DM 85,–
FSE (Boil 3) 52 MB HD für A 500, 0 MB/4 MB, Turbokarten-Steckplatz	DM 798,–
Syquest 88 MB-Wechselpatte, mit Medium + Controller für A 2000	DM 1299,–
2630 Commodore Turbokarte mit 4 MB Ram	DM 1489,–
Megamix 500, 2 MB/8MB für A500 extern, kompatibel auch zu A500plus	DM 339,–
HK 2 MB für Amiga 500 intern, Uhr + Abschalter	DM 289,–
SUPRA Fax Modem V.32. bis, 14400 bps, V.32, V.42.bis, MNP 5, **neu!!!** Datenübertragung bis 14400 bps, bei Fax-Senden/Empfangen 9600-14400 bps	DM 799,–
SUPRA Fax Modem V.32, 9600 bps, V.32, V.42.bis, MNP 5, **neu!!!**	DM 659,–
SUPRA Fax Modem 2400 Plus, V.42.bis, bei Fax-Senden/Empfangen 9600 bps	DM 389,–
SUPRA Modem 2400 Plus, V.42.bis, MNP 1-5	DM 299,–

Der Anschluß dieser Modems am Netz der Telekom ist bei Strafe verboten.

Reparatur- u. Bauteileservice für alle Amiga-Modelle
Fachhändler für COMMODORE, FSE, GVP, HK, Nexus, Supra, 3State
Versandkosten 8,-- DM (Vorkasse) bzw. 12,-- DM (Nachnahme). Aktuelle Preislisten anfordern.

G. von Thienen

Handeln mit neuen Medien

Fax.: 030 - 321 31 99, Mailbox: 030 - 321 34 64 / 322 72 80

Postanschrift: Postfach 100 648, 1000 Berlin 10

Tel.: 030 - 322 63 68
Mo. - Fr. von 10.00 - 19.00 Uhr

Firmensitz: Kaiserdamm 101, 1000 Berlin 19

ACER 14" OEM Monitor DMC 33LR **DM 975.–**

vgl. Test im AMIGA-Magazin Ausgabe 11/91 ab Seite 235

AMIGA 2000 SPEICHERERWEITERUNG

HERBERT 800

in 2MB Schritten aufrüstbar, 4MBit Technologie, nur 129 x 58 mm groß, sehr hohe Fertigungsqualität durch inländische Herstellung!

mit 2MB nur DM 295.--

SCANNEN WIE DIE PROFIS

mit demALFA DATA® 400DPI, 256 Graustufen-Handscanner

für nur DM 495.--

inkl. komfortabler Scannersoftware und Vorrichtung um eine ganze DIN A4 Seite exakt einzuscannen und zusammenzufügen

FESTPLATTENANGEBOTE DE LUXE

fragen Sie nach unseren aktuellen Preisen für Quantum SCSI Festplatten mit und ohne Oktagon Kontrollern für AMIGA 500 und 2000

z.B. Oktagon 2008 + LPS105S für nur DM 1095.–

COMPUTER AKTUELL

wir sind in der Lage alle AMIGA Modelle zu günstigen Preisen zu liefern, auch den neuen AMIGA 600. Erfragen Sie unsere Preise für Ihre gewünschte Konfiguration.

- KEIN LADENGESCHÄFT -

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten



wir sind autorisierter Commodore Systemfachhändler



Wertheimer Str. 74
8000 München 60
Telefon: 089/874054
Telefax: 089/874056

BLIZZARD

TURBO MEMORY BOARD

WIR HABEN ES. AUCH FÜR SIE.

DEUTSCHLAND: **ADVANCED** SYSTEMS & SOFTWARE
HOMBURGER LANDSTRASSE 412 • 6000 FRANKFURT 50
TELEFON (069) 548 81 30 • TELEFAX (069) 548 18 45

SCHWEIZ: **Promigos**
HAUPTSTRASSE 50 • CH-5212 HAUSEN BEI BRUGG
TELEFON (056) 32 21 32 • TELEFAX (056) 41 15 82

Boutique:
Die ZEITUNG am Eingang nehmen. Dann in die linke Anprobekabine gehen und das PAPIER lesen. -> Wieder raus. Jetzt in die mittlere Kabine gehen und den KARTON öffnen. Den SCHUH nehmen und wieder rausgehen. Nun in die rechte Kabine und von dort zu den PRIVATRÄUMEN. Die TÜR öffnen und die KLINGEL abstellen -> durchgehen

Lagerraum:
Das ETIKETT (oben links) nehmen und links unten das PAKET betätigen. Unter ROLANDS Bild den SCHLÜSSEL nehmen. Diesen SCHLÜSSEL mit dem SCHLOSS vom TRESOR benutzen. Mit dem SCHUH gegen die STANGE schlagen. Das ETIKETT an den TRESOR kleben und als Code „DOC" eingeben.

Geheimlabor:
Von den Instrumenten nimmt man das SKALPELL mit. Den ANRUFBEANTWORTER zurückspulen und anhören. Nun wieder zurückspulen, löschen und dann nochmals zurückspulen. Aus der KITTELTASCHE die MASKE und den SCHLÜSSEL nehmen. Mit dem SCHLÜSSEL das SCHRANKSCHLOSS öffnen und die DOKUMENTE untersuchen. Das FOTO mitnehmen. Mit dem SCHUH das LABORGEFÄSS zerschlagen und die AMPULLEN nehmen. -> zur Straße

Empfangshalle:
Die Zeitung mitnehmen und aufs Zimmer gehen.

Hotelzimmer:
Den KÜHLSCHRANK und die SCHUBLADE schließen. Den PIN vom Teppich und die PACKUNG SCHOKOLADE nehmen. Den Empfang anrufen und danach den Raum verlassen.

Empfangshalle:
Mit dem KOMMISSAR reden (die Antworten: 2/2/2/1/2/1). Neben der Blumenvase das PAPIER nehmen und die NUMMER merken (gehört zur VORWAHL von LOU DALE aus dem JOURNAL)
Auf's Zimmer gehen und die ganze NUMMER wählen. Das Zimmer verlassen.

Fotostudio:
Zuerst untersucht man das AUTO. Die 10 DOLLAR von der Frontscheibe nehmen und den PIN und das PAKET im AUTO ansehen. Ab zur HINTERTÜR und die ZEITUNG aus der MÜLLTONNE mitgenommen. Das FOTO durch den SCHLITZ schieben und mit dem SKALPELL den SCHLÜSSEL aus dem SCHLOSS stoßen. Danach den SCHLITZ untersuchen.

Küche:
Jetzt die MASKE aufsetzen und die Schränke durchsuchen.

```
+-+-+-+-+-+
| 4 | 3 | 2 |===| 1 |
+-+-+-+-+-+
|
|
+-+-+-+-+-+
| 7 | 6 | 5 |-|===|
+-+-+-+-+-+
```

Aus Nr.5 nimmt man die SCHÜSSEL.
Aus Nr.6 nimmt man den LAPPEN und das ÄTZNATRON.
Aus Nr.2 nimmt man das REINIGUNGSPULVER.
Den WASSERHAHN anmachen und den LAPPEN anfeuchten.
Das ÄTZNATRON (SODA) und das AMMONIAK (R.-PULVER) in die SCHÜSSEL geben. In der Nr.4 berührt man das GLAS und entnimmt danach JAVELLAUGE. Diese gibt man auch in die SCHÜSSEL. Nun öffnet man die DURCHREICHE weit und stellt die SCHÜSSEL ins Zimmer. Mit dem feuchten LAPPEN dichtet man den SCHLITZ ab und wartet. Während des Gespräches mit LOU DALE nimmt man den RING.

RED & BLUE Club:
Vom MÜLL nimmt man die ZEITUNG. EDUARDO gibt man erst den PIN und dann die 10 DOLLAR. Beim Gespräch gibt man folgende Antworten: 2/2/1/2/1 .

Coconut Grove:
Man bietet ihm die SCHOKOLADE an. Dann die TÄTOWIERUNG ansehen und von der Hand den RING nehmen. Den ANHÄNGER untersuchen und mit dem eigenen zusammenstecken. -> zum Wohnzimmer

Wohnzimmer:
Das FANGNETZ neben dem Stuhl nehmen und am AQUARIUM den SCHALTER betätigen. Nun die MUSCHEL untersuchen und das PLANKTON neben dem AQUARIUM nehmen. Das PLANKTON gibt man der MUSCHEL. Mit dem FANGNETZ holt man die PERLE heraus. Jetzt den PAPAGEI berühren und die ZIGARRE nehmen und in den Mund der PIRATENSTATUE stecken. Die AUGENBINDE entfernen und die PERLE einsetzen (PERLE und ZIGARRE nehmen). Neben der ÖFFNUNG die WANDVERKLEIDUNG untersuchen und PRÄGESTEMPEL einsetzen.

Villa:
Dem Kommissar folgende Antworten geben: 1/2/1/2/1 .

Bad:
Den MÜLLEIMER öffnen und die Papiere entfernen. Nochmals den MÜLLI öffnen und die SPRITZE nehmen. Die rechte Schranktür öffnen und den RASIERSCHAUM nehmen. -> Tür schließen. Den MECHANISMUS in der linken Wand betätigen und den ZERSTÄUBER links oben nehmen und öffnen. Das GEFÄß links im Schrank untersuchen, und den DECKEL entfernen. Die SPRITZE mit FORMALIN füllen dieses in den ZERSTÄUBER geben und danach wieder schließen. Den ZERSTÄUBER nehmen, und ab zum Kommissar.

Villa:
Mit dem ZERSTÄUBER setzt man den Kommissar außer Gefecht, und ab ins Wohnzimmer.

Wohnzimmer:
Und schon wieder nimmt man eine ZEITUNG. Im „Nacktheitstraum" den AUSLÖSER drükken. Den SIEGELRING und die LAMPE unterm MIKROSKOP betrachten und die Daten merken (SIEGELRING - DATUM / LAMPE - NOTEN). Nun das RAD untersuchen und das STERNZEICHEN des DATUMS einstellen. Dann noch 2 STERNZEICHEN weiterschalten und einschalten. Jetzt die ORGEL untersuchen und die NOTEN der LAMPE spielen.

```
  c+ d+     f+ g+ a+
| | || | | | || || | |  |
| | || | | | || || | |  |
| +-++-+ | +-++-++-+ |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
+-+-+-+-+-+-+-+-+
 c  d  e  f  g  a  h  c
```

Gefängnis:
Den SIEGELRING steckt man an die Hand des Gefangenen. Danach untersucht man seine Tasche und entnimmt das Feuerzeug. Nun legt man die NEWS auf den TISCH und zündet sie an.

Ralph Wermke

MEDIA CONTROL CHARTS
Amiga Top 10

1. (11) Formula I Grand Prix, Microprose
2. (1) Bundesliga Manager Professional, Software 2000
3. (7) Airbus A320, Thalion
4. (3) Populous II, Electronic Arts
5. (4) Battle Isle, Blue Byte
6. (13) Lotus Turbo Esprit Challenge, Gremlin
7. (5) Silent Service II, Microprose
8. (15) Oh No! More Lemmings Data Disk, Psygnosis
9. (-) Apidya, Blue Byte
10. (8) Birds of Prey, Electronic Arts



ABO





Abonnement

Nicht beschriften! Für Verlagszwecke!

Absender = Rechnungsadresse
(Bitte deutlich schreiben)

Vorname / Name

Straße / Nr.

Land / PLZ / Ort

Postkarte

Bitte freimachen

Heim Verlag
– KS-Abonnement –
Heidelberger Landstraße 194

6100 Darmstadt 13



'TOP 12'
Mein Lieblingsspiel

Absender:
(Bitte deutlich schreiben)

Vorname/Name

Straße/Nr.

PLZ/Ort

TOP 12

Mein Lieblingsspiel

Wettbewerbsbedingungen siehe
TOP 12 in diesem Heft

Bitte freimachen

Antwort

MAXON Computer GmbH
Redaktion KICKSTART
TOPSOFT / TOP 12
Industriestr. 26

6236 Eschborn



PD Bestellung



PD Bestellung

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Vorname/Name

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte freimachen

Antwort

MAXON Computer
Redaktion KICKSTART
Industriestraße 26

6236 Eschborn

KICK START AMIGA ZEITSCHRIFT

Abonnement

Kd.-Nr.:

Bitte senden Sie mir das „KICKSTART Computer Magazin“ ab der nächsten erreichbaren Ausgabe für mindestens 1 Jahr (11 Hefte) zum ermäßigten Preis von jährlich DM 70,– frei Haus (Ausland: Nur gegen Scheckvoreinsendung von DM 90,– bei Normalpostversand oder DM 120,– bei Luftpost). Der Bezugszeitraum verlängert sich nur dann um ein Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf des Abonnements gekündigt wird.

Geschenk- bzw. Lieferadresse:

Vorname

Name

Straße / Nr.

Land / PLZ / Ort

Datum Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ Bequem u. bargeldlos durch Bankeinzug

Konto-Nr. Bankleitzahl

Beauftragtes Institut Ort

☐ Verrechnungsscheck über DM___ liegt bei

☐ Vorauskasse per Zahlung auf unser Postscheckkonto Ffm. (BLZ 500 100 60) Nr. 5537–602

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 6 Tagen beim Heim Verlag, Heidelberger Landstraße 194, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum 2. Unterschrift

KICK START AMIGA ZEITSCHRIFT

ABO

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen beim Heim-Verlag, Heidelberger Landstr. 194, 6100 Darmstadt-Eberstadt widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

TOP SOFT

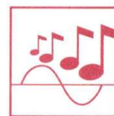
SOFTWARE-HITPARADE

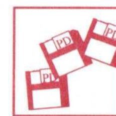
Meine bevorzugten Programme für den Amiga


GRAFIKPROGRAMME

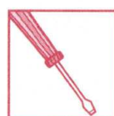


TEXTVERARBEITUNG


MUSIKPROGRAMME



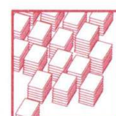
PD-PROGRAMME


HILFSPROGRAMME



DESK-TOP-PUBLISHING


PROGR.-SPRACHEN


DATENBANKEN

Bitte nur die Rubriken ausfüllen, deren Programme Sie gut kennen, bzw. mit denen Sie viel arbeiten. Nicht jedes Feld muß ausgefüllt werden. (Teilnahmebedingungen siehe Heft)

KICK START AMIGA ZEITSCHRIFT

'TOP 12'

Mein Lieblingsspiel

AMIGA KICK START Public Domain Service

Bitte senden Sie mir folgende PD- / Kickstart-Spezial-Disketten

Datum / Unterschrift

Zahlung erfolgt:

___ Vorauskasse (per Scheck) ___ per Nachnahme

- Pro PD-Diskette entfällt ein Unkostenbeitrag von DM 8,-
- Bei Nachnahme zuzüglich DM 4,- Nachnahmegebühr
- Versandkosten (Porto und Verpackung) DM 5,- (Auslaned DM 10,-)
- Auslandsbestellungen nur gegen Vorauskasse möglich

Ab 5 Disketten versandkostenfrei

KICK START SPEZIAL

KICK START AMIGA ZEITSCHRIFT

PD Bestellung

Datum

HSL

Hard & Software Lenzen

Amiga 3000 Profi-Set
-Cpu 25MHZ FPU 36MHZ
-Quantum Prodrive 52SCSI
-6MB Ram (4M Bit)
nur solage Vorrat 4495.-

Kick 2.0 Update-Kit 198.-
mit Umschaltplatine 219.-

Computer

Amiga 500 plus	799.-
Amiga 2000 Kick 2.0	1299.-
Amiga 3000 /25 52HD	3995.-

Drucker

HP-Deskjet 500 Color	1599.-
HP-Deskjet 500	899.-
HP-Laserjet III P	2399.-
Fujitsu DL 1100 Color	799.-

Monitore

Commodore 1084/85	545.-
Hitachi 14 SCSI 0.28 dot	1099.-
Tystar 17 Flintscr.0.26 do	2599.-

Festplatten Quantum

LPS	52S	459.-
LPS	105S	699.-
LPS	120S	799.-
Prodrive	210S	1299.-

Software

Page Setter	180.-
Professional Page	555.-
Professional Draw	349.-
Face The Music	99.-
Steuer 91	99.-
Directory Opus	99.-
Super-Manager-Pro (Faktura)	398.-
Kontiga (Fibu)	178.-
Labelli	39.-

VECTOR® STÜTZPUNKT-HÄNDLER

Weitere Hard & Software auf Anfrage
Eine Preisliste senden wir Ihnen gerne zu.
Demo oder Bilder-Show zu Labelli, Kontiga und Super-Manager-Pro .-DM in Briefmarken

Udo Lenzen
Klinkhammer 4
4060 Viersen-Boisheim
Telefon 02153/ 5831
Telefax 02153/13383

HotHelp





Mit HotHelp gehören Handbücher am Computer der Vergangenheit an. Das interaktive Hilfessystem zeigt Ihnen per Tastendruck was Sie wissen möchten.

HOTHELP ist jederzeit verfügbar - aus dem CLI, direkt aus dem Editor - kurz: zu jeder Zeit aus jedem Programm. Die Bedienung ist völlig intuitiv. Über Schlüsselwörter kann beliebig zu Unterpunkten verzweigt werden (Hypertext-Prinzip), so daß man auch Begriffe suchen kann, über die man nur ungenaue Angaben hat. Das Ganze ist vergleichbar mit einem umfangreichen Lexikon, in dem man aber viel schneller und komfortabler arbeiten kann. Hinzu kommt noch die Möglichkeit, den gefundenen Text, Strukturen oder Routinen direkt in das aufrufende Programm zu übernehmen.

HOTHELP wird mit umfangreichen Projekten für Einsteiger, Anwender (GLOSSAR, SHELL) und Programmierer (LIBRARIES & DEVICES, ANSI-C) geliefert. Eigene Projekte können problemlos erstellt werden.

DM 89,– unverbindlich empfohlener Verkaufspreis

MAXON Computer GmbH
Schwalbacher Str. 52
6236 Eschborn
Tel.: 061 96 / 48 18 11
Fax: 061 96 / 41 88 5

MAXON computer

Preferences im Griff

Beim Gebrauch der Betriebssystemversion 2.0 wird man unweigerlich früher oder später die neuen und mächtigen Voreinsteller-Tools des Prefs-Ordners ausprobieren. Zum Beispiel wird man einen Overscan-Bildschirm einstellen wollen. Schön und gut, doch nach einem Reset erscheint dann manchmal ein System-Requester, der zum Schließen aller Nicht-Workbench-Fenster auffordert. Zu allem Übel ist es oft auch so, daß dieser Requester sich permanent öffnet und schließt, bis die Workbench endlich geladen ist.

Ursache für dieses äußerst störende Verhalten ist ein Eingiff des Benutzers oder eines Programms in die Datei „S:StartUp-Sequence", die bei jedem Booten abgearbeitet wird. Hier sollte ziemlich am Anfang, jedoch nach den Operationen mit ENV: und ENVARC: (auf keinen Fall löschen!) der Befehl „C:IPrefs" stehen. Das Programm, das dadurch geladen wird, ist nämlich verantwortlich für die Aktivierung von Änderungen der Voreinstellungen, die in ENV: gespeichert werden. Damit das beim Booten klappt, hat man mit dem neuen System das Boot-Verhalten des Amiga in einem wichtigen Punkt geändert: Der Bildschirm mit dem Anfangs-CLI wird erst geöffnet, wenn darauf Aktionen stattfinden sollen, d.h. in erster Linie Textausgaben. Ein Echo-Befehl in der Startup-Sequence würde also den Schirm öffnen. Wird dann erst IPrefs aufgerufen, ist es schon zu spät: Das Programm versucht, die Einstellungen in ENV: zu übernehmen, und muß dazu den Workbench-Bildschirm schließen - doch der ist durch das CLI-Fenster blockiert, und der Requester erscheint. Also: Befehle, die in IRGENDEINER Weise die Grafik verändern, sollte man nach C:IPrefs ansiedeln. Das beste, insbesondere für weniger versierte Amiganer, ist allerdings, eigene Befehle in die Datei „S: User-StartUp" zu verlagern.

Marius Gröger

AMOS im Multitasking

Die oft gemachte Aussage, daß AMOS das Multitasking des AMIGA abschaltet, stimmt nicht. Im Gegenteil, AMOS stellt einige Befehle für ein Multitasking zur Verfügung! Mit der (ungewohnten und dadurch oft unbemerkten) Tastenkombination „linke AMIGA-Taste"+"A" kann man auf die Workbench/CLI zurückkehren (AMOS im CLI/SHELL mit „run" starten!) und bei genügend Speicher z.B. DPaint starten. Diese Tastenkombination funktioniert auch bei compilierten Programmen. Es gibt beim Compiler sogar einen eigenen Befehl dazu, daß sich compilierte Programme selbständig als Task einrichten, sich also vom CLI lösen, wie wenn man es mit dem RUN-Befehl gestartet hätte!

Ebenfalls für das Multitasking geschaffen ist der Befehl MULTI WAIT, mit dem man z.B. auf das Auswählen einen Menüpunktes warten sollte (siehe Handbuch von AMOS 1.3).

Weitere Befehle fürs Multitasking sind:

AMOS HERE:
Liefert TRUE, wenn AMOS im Vordergrund läuft und FALSE, falls mit „linke AMIGA-Taste"+"A" zur Workbench gewechselt wurde. Dadurch kann man z.B. verhindern, daß dies geschieht! (Es bleibt dem Programmierer überlassen, ob er das für richtig hält!) Das folgende kurze Listing bewerkstelligt dies:

```
If Amos Here = FALSE
  Amos To Front
End If
```

AMOS TO BACK:
Bringt AMOS in den Hintergrund und zeigt die Workbench an.

AMOS TO FRONT:
Bringt AMOS in den Vordergrund.

Rainer & Mario Klier

DMouse1.25 mit Fehler auf PAL Amigas

DMouse 1.25 hat bei PAL-Amigas einen unangenehmen, kleinen Bug: wenn man den Mauszeiger zufällig im PAL-Overscan-Bereich „liegen läßt", und DMouse nach der eingestellten Zeit dann den Mauszeiger „blankt" (=abschaltet) kann es passieren, daß ein über die ganze Screen-Höhe reichender Sprite-Fehler (ein Balken in den Mauspfeilfarben) am Bildschirm erscheint! Da ein Blanker aber den Mauszeiger abschalten, und nicht einen ungewollten Balken auf den Schirm bringen soll (der stört ja noch mehr am Bildschirm als der kleine Mauspfeil!), ist das ziemlich lästig! Es gibt zwei Lösungen für dieses Problem:

1. Mauspfeil aus dem PAL-Overscan-Bereich schieben
2. Viel besser: das in Kickstart 3/92 auf Seite 72f abgedruckte Programm „DoubleMouse" von Georg Sonnenberg einsetzen!

Dieses Programm löst zwei Probleme auf einmal:

1. Das Problem des doppelten Mauszeigers, für das es im Heft abgedruckt war.
2. Und das oben erwähnte Problem des DMouse-Fehlers im PAL-Overscan-Bereich.

Wenn man dieses kleine (nur ca. 400 Bytes!) Tool in der Startup-Sequence einsetzt, hat man keinen doppelten Mauspfeil mehr, und DMouse arbeitet, wie es sollte!

Rainer & Mario Klier

Menüs in Beckertext II

Der für mich bedeutendste Vorteil von Beckertext II gegenüber den anderen Textverarbeitungen für den Amiga, zumindest den wenigen die ich kenne, ist, daß man sich das ganze Programm maßschneidern kann. Angefangen damit, die einzelnen Tasten der Tastatur frei zu belegen, darüber den Drucker durch eigene Druckeranpassungen bestmöglich auszunutzen, Makros zu erstellen und zuletzt sogar die Menüleiste völlig frei zu gestalten.

Ich hatte mich gerade flüchtig eingearbeitet, da begann ich auch schon, mir ein eigenes Menü zu stricken. Natürlich mußten verschiedene Schriften über das Menü anwählbar sein und dann natürlich die Schrifttypen Fett, Unterstrichen und Kursiv. Na, soweit haben sich sicherlich die meisten schon vorgewagt, die Beckertext II besitzen.

Da sich für jeden Menüeintrag eine ganze Folge von Kommandos angeben läßt, probiert man schließlich, durch Wahl eines Menüpunktes diesen oder andere mit dem DISABLE-Befehl „ghosted" zu machen, ihn also schattenhaft darzustellen, damit er nicht mehr angewählt werden kann. Merkwürdigerweise schien das bei mir manchmal zu klappen und manchmal nicht. Das heißt, manchmal war der Menüpunkt zwar noch wählbar, wurde aber nicht mehr ausgeführt. Stattdessen erhielt ich beispielsweise die Meldung:

Befehl hier nicht zulässig: „Fett 1"!

Mittlerweile habe ich herausgefunden, woran das liegt; Beckertext II sucht in der Menüstruktur nach völlig identischen Befehlen. Das bedeutet, DISABLE fett deaktiviert von folgenden beiden Menüpunkten nur den ersten:

Menüeintrag Schriftart
„Fettschrift ein" „fett 1"

Menüeintrag Schriftart
„Fettschrift aus" „Fett 0"

Der Befehl FETT (egal wie geschrieben) ist nicht mehr ausführbar, aber nur der erste Menüpunkt ist nun „ghosted".

Der Aufruf ENABLE FETT macht den Befehl wieder verfügbar, aber der Menüpunkt bleibt „ghosted", da FETT nicht gleich fett ist.

Es ergeben sich für jeden Befehl 2 (Anzahl Buchstaben des Befehls) verschiedene Möglichkeiten der Darstellung, eine ganze Menge also. Wir können unser Wissen nun für Tricks benutzen. Sehen Sie sich folgendes Beispiel an, das sicherstellt, daß bei der Schrift Elite nie Fettdruck und Kursivschrift gleichzeitig verwendet werden können.

Menüeintrag Typ „Pica"
„DRSCHRIFTPica.12;EFFEKT 0;
ENABLE Effekt"

Menüeintrag Typ „Elite"
„DRSCHRIFT Elite.12;EFFEKT 0;
DISABLE Effekt;ENABLE EFFEKT"

Menüeintrag Typ „Normal"
„EFFEKT 0"

Menüeintrag Typ „nur Fett"
„EFFEKT 2"

Menüeintrag Typ „nur Kursiv"
„EFFEKT 4"

Menüeintrag Typ „Fett&Kursiv"
„Effekt 6"

Übrigens finden DISABLE und ENABLE immer nur den ersten Befehl in einer Befehlsfolge, also zum Beispiel in der folgenden Zeile nur „MARKIERE", nicht aber „KOPIERE":

Menüeintrag Extras „Abs. Merken" „MARKIERE absatz; KOPIERE"

Das hat zur Folge, daß hier beispielsweise DISABLE MARKIERE den Menüpunkt „ghosten" würde, DISABLE KOPIERE jedoch nicht.

Zuletzt noch ein weiterer Tip: Es ist möglich Menüpunkte zu redefinieren. Die folgende Zeile ändert zum Beispiel einen Eintrag im Standardmenü, „Gehe zu..." geht dann immer an den Textanfang.

Menüeintrag Hilfsmittel
„Gehe zu..." TEXTANFANG

Auch hierbei müssen Sie auf exakt gleiche Schreibweise achten, sonst klappt's nicht (das heißt, Sie würden dann einen neuen Menüpunkt einrichten.

So, das war's. Ach ja, ich habe Beckertext II, Version 1.11! Ob meine Angaben auf andere Versionen zutreffen, weiß ich natürlich nicht.

Thorsten Kettner

arXon
Hard- und Software Entwicklungs & Vertriebs GmbH

Assenheimer Str. 17 W-6000 Frankfurt 90
Tel.: 069/789 6891 FAX: 069/789 6878

Bürozeiten: Mo - Fr: 10:00 - 18:00 Sa: 10:00 - 14:00
Ladenlokal: Mo - Fr: 15:00 - 18:00 Sa: 10:00 - 14:00

A500Plus......879.- A600......a.A. A2000 2.04......1399.- A3000......a.A.

A2000 SCSI-CONTROLLER / FILECARDS

Alle Filecads werden betriebsbereit ausgeliefert! Auf Quantum Festplatten 2Jahre Garantie!			Quantum LPS 52	Quantum LPS 105	Quantum LPS 120	Quantum LPS 240	2MB Simm/Zip
Nexus	0/8MB	384.-	799.-	1059.-	1199.-	1699.-	149.-
Oktagon 2008	0/8MB	498.-	879.-	1149.-	1279.-	1779.-	189.-
GVP Serie II	0/8MB	419.-	864.-	1119.-	1249.-	1749.-	149.-
ICD adSCSI2000		218.-	629.-	899.-	1029.-	1539.-	
ICD adSCSI2080	0/8MB	349.-	759.-	1029.-	1169.-	1669.-	149.-
Alf 3		a.A.-	759.-	1009.-	1139.-	1635.-	
Supra WordSync		239.-	659.-	929.-	1059.-	1569.-	

A500 SCSI-CONTROLLER

Oktagon 508	0/8MB	578.-	939.-	1209.-	1349.-	1849.-	189.-
GVP II-500	0/8MB	629.-	1029.-	1289.-	1439.-	1939.-	149.-
Supra 500XP	0/2MB	479.-	889.-	1159.-	1289.-	1789.-	214.-

FESTPLATTEN / SYQUEST / u. ZUBEHÖR

Quantum LPS Festplatten 2 Jahre Garantie!
52 MB.......419.- 105 BM.......689.- 120 MB.......819.- 240 MB.....1359.-
SyQuest Wechselplatten System
Drive 44MB..669.- Medium..149.- Drive 88MB..888.- Medium..258.-
externes SCSI Gehäuse.............................259.-
- Netzteil - Lüfter - Kabel
Quarterback Tools deutsch.......................114.-
Quarterback deutsch.................................89.-

arXon Switchbox..............189.-
- drei externe Parallelports voll bidirektional
- umschalten mittels Digitaster oder Software
- ansteuerung über Shell
- komfortable Benutzeroberfläche mit Gadgets
- AREXX-PORT - 1 JAHR GARANTIE

HARDWARE

MONITORE U. VIDEO
FlickerFixer A2320 479.-
DCTV-Digital Composite Video 1179.-
GVP Impact Vision 24-BIT PAL 4599.-
A1084S 499.-
ACER MULTISCAN 14-MONITOR
Strahlungsarm, (alle Auflösungen) 799.-
DRUCKER
HP DeskJet 500 -3j Garantie 899.-
HP DeskJet 500C 1699.-
SPEICHERERWEITERUNGEN
1MB für Amiga 500Plus 139.-
ICDAdRAM 1MB für Amiga 500Plus 169.-
SupraRAM 500RX-8MB mit 2MB 429.-
TURBOBOARDS
AS&S Blizzard Turbo Memory 14MHz 339.-
G-Force030 25MHz, 1MB +SCSI 1329.-
G-Force030 40MHz, Copro 4MB +SCSI 2599.-
G-Force030 50MHz, Copro 4MB +SCSI 3499.-

MODEM
Supra 2400 extern.........199.- intern.....239.-
Supra 2400Plus extern..309.- intern.....379.-
FaxModem Plus 2400/9600 extern... 369.-
US-Robotics Modems auf Anfrage.
Die hier aufgeführten Modems haben keine ZZF Nr. Die Inbetriebnahme am öffentlichen Netz der deutschen Telekom ist unter Strafe Verboten!
SONSTIGES
MultiFaceCard 398.-
Mäuse ab 49.-
UPGRADE 2,0 MIT KS2.04
mit 2 Ringordner Dokumentation 249.-
Kickstart Umschaltplatine 2-Fach 44.-
Kickstart Umschaltplatine 3-Fach 59.-
Kickstart ROM 1.3 69.-
Kickstart ROM 2.04 149.-
BIG AGNUS 1MB 99.-
ECS DENISE 99.-
A2000 3,5 extern 144.- 3,5 intern 129.-
GVP PC286 16MHz Karte 729.-

SOFTWARE

Imagine 1.1 + Buch 449.- Pupl. Partner Master 499.- PLP Platinen Layout 219.-
Imagine Buch für 1.1 69.- Diskmaster V2.0 114.- Turbo Print Professional 179.-
Imagine 2.0 699.- Audition 4 104.- Kick Pascal 224.-
Imagine Buch für 2.0 89.- Deluxe Paint IV 299.- CygnusED Prof. 179.-
Maxon CAD 419.- Audiomaster IV 149.- Maxon Assembler 139.-

autorisierter GVP-Stützpunkt ICD Fachhändler komplette HP Produktpalette Händleranfragen willkommen
Supra Fachhändler AS & S Fachhändler NEC Monitore + Printer Irrtümer vorbehalten

PD – Rhein-Neckar-Soft – PD

BTX *Kappler#

Wir führen fast alle PD-Serien, immer aktuell

z.Z. ca. 10 000 AMIGA u. 2500 MS-DOS PD-DISKETTEN im BESTAND

■ Jede AMIGA-PD 3,5"	ab DM 2,00 ■
■ Jede AMIGA-PD 5,25"	ab DM 1,40 ■
Sektor-Manager	DM 59,00
No-Name Disketten 3,5"	DM 8,50

NEU: Flash-Light-Demo Serie 1–102

Wir kopieren mit doppeltem Verify auf Qualitätsdisketten.

5 Katalog-Disketten DM 10,–

Versandkosten Nachnahme DM 8,– Vorkasse DM 6,– Ausland DM 18,– nur gegen Vorkasse

E. Kappler
Postf. 10 18 46 • 6800 Mannheim 1
Telefon 06 21/31 28 69

AB-Computer GmbH & Co KG

5000 Köln 41 Mommsenstr. 72

Öffnungszeiten 10:00-13:00 14-18 Uhr Samst.10:00-13:00

☎ 0221/4301442 Fax 0221/ 466515

Amiga 2000 Filec. 52 Quantum komplett	899,-
Amiga 500 M.Evol.Scsi Contr.52/105	848/1198,-
Amiga 500 Evolution M.Controller opt.Ram	348,-
Flicker Box bis 90 HZ für VGA Mon.A2000	248,-
Flicker Box " für Amiga 500 4096 farben	278,-
Disketten 3.5 Zoll 2DD NN 100Stk.	80,-
Amiga Maus div. Farben	49,-
Amiga Scanner 400/64 Jintech	398,-
Monitor Farbe VGA 14 Zoll 1024*768	650,-
Amiga 2000 8 Mb Erw.0 KB Ram Karte	179,-
Amiga 500 Speicher Karte 512 KB / Uhr/akku	69,-
Amiga 500 intern 1.8 MB Akku Uhr	299,-
Amiga 500 extern 1-8 MB Supra 2MB best.	399,-
Amiga 500 Computer Kick. 1.3	648,-
Drucker Citizen 24 Nadeln	499,-
Drucker HP Deskjet 500 NEU	948,-
Vortex AT Emul.NEU 8/16 MHZ A500/A2000	298/480,-
Amiga Lw. 3.5 Zoll 880 KB extern	149,-
Amiga 500/2000 Lw. 3.5 intern	150/140,-

Lagerware verläßt noch am Tag des Bestelleingangs unser Haus.

PD incl. 3,5"MF2DD Disk
je 1,50 DM incl. Kurzbeschriftung

AMIGA PD VOM FEINSTEN

Angebot:1 von ADX

SERVICE
- SCHNELLIGKEIT
- Wir kopieren auf Qualitätsdisketten aus Belgien!

Wir haben die neuen Fred Fish, Kickstart, Franz, AMOK, AMOS, A-DOS, Time, Taifun, TBAG uvm.

Unser Angebot: 2

PD auf 3,5" MF2DD farbigen Qualitätsdisketten.

je PD Disk 1,20 DM

Wir kopieren mit doppeltem verify, ohne Beschriftung der PD-Disk

Bei kompletter Serienabnahme wie Angebot 2

Preis je Disk 1,10 DM, rufen Sie an.

Bei Vorkasse plus 6,– , bei Nachnahme plus 8,– DM

Abteilung: PD-Versand, Leitung Rüdiger Dombrowski
Bestellungen an folgende Anschrift richten:

ADX Datentechnik GmbH
Vertrieb von Software und Hardware
Postfach 710462 * 2000 Hamburg 71
Tel: 040/642 82 25 FAX: 642 69 13

Druckfehler, Irrtümer vorbehalten. Wiederverkauf vorbehalten.

AMIGA — Registrierkasse

+Normaldrucker. Beleg auf Tab.Papier 145mm- Kassenführung auf Disk für Ausdruck+Unterbrechung - Artikel/Dienstl. von Disk abrufbar - Einbindung von Firmendaten, Werbeslogans o.ä. - m/o MWSt. - Ideal für alle Gewerbe mit Bareinnahmen DM 148.-

GESCHÄFT — AMIGA

Editor für Formular-, Adressen-, Artikel-Dienstleistungsdateien - Optionen: Angebot/Kosten-Voranschlag, Auftrag/Bestellung, Auftr.Bestatigung, Rechnung, Lieferschein, Mahnung. Eingabe Hand o. Datei - 20 Positionen/DINA4 Durchrechn.über Menge, Preis, Aufschlag/Rabatt, MWSteuer, Skonto -- Texteditor für Zusätze - Kein Verbund zu Lager-/FIBU - Schnell, übersichtlich,Userfrdl. DM 198.-

AMIGA — Inventur, Fibu-gerecht

Kontinuierl. Bestandsverwaltung m.Bildmoment u/o Listenauswertung - Neu-Inventur durch Streichen, Ändern, Hinzufügen - Gruppeninventur nach Code - 1000 Positionen/Liste - Blätteraddition DM 118.-

Provisionsabrechnung — AMIGA

Editor für Vertreter, Kunden-, Formulardaten- 25 Positionen/DINA4, Eingabe Hand/Datei -PSatz 0.01 -99.99% - Storno, Spesengutschr. - Durchrechnung zum Endbetrag, m/o MWSteuer - schnell ! DM 118.-

AMIGA — TYPIST

AMIGA als elektronische Schreibmaschine mit zeilenweisem Ausdruck und 15zeiligem Bildschirmdisplay - Je nach Druck bis zu 30 Schriftarten -File auf Disk - Kopie-Ausdruck - Super ! DM 88.-

****

IDEE-SOFT-Programme
– Exzellent in ihrer Struktur – alle Programme in Deutsch –

AMIGA — Astrol. Kosmogramm

Nach Eingabe von Namen, Geburtsort (geogr. Lage) + -datum werden errechnet: Sternzeit, Aszendent+ Medium Coeli, Zodiakradianten, 12 Objektpositionen im Tierkreis, Koch/Schaeck-Häuser, Aspekte * Allgem. Persönlichkeitsanalyse mit Ideal-Partner Skala. Bild-/Druckerausgabe 3 DINA4-Seiten,Horoskop-Diagramm - Alle Planeten +Sonne+Mond, Mondknoten - Minutengenaue Berechnung - Sommerzeiten + Koordinaten-Einlesung DM 78.-

BIOKURVEN — AMIGA

Wissenschaftl. Trendbestimmung der biologischen+ seelisch/geistig/körperlichen Rhytmik - Monitor-Ausgabe monatsweise vor- +rückschreitend,Ausgabe Drucker beliebig lang mit täglischer Analyse und Kennzeichnung kritischer Tage - Absolut-+Mittelwerte - Ideal für Partnervergleich - Text-Editor für Zusätze - Wissensch.Grundlagen DM 58.-

AMIGA — Kalorien-Polizei

Erstellung von Diätplänen und personbezogene Bedarfsrechnung auf Eingabe von Größe, Gewicht,Geschlecht, Leistung - Energiebilanz nach Fett,Eiweiß, Kohlenhydraten - Ideal-/Über-/Untergewicht Einlesung Vitalstoffe, Kalorien-Lebensmittel-Tabelle, Aktivitäten+Verbrauch - Bildschirm- +oder Druckerausgabe auf einigen DINA4 DM 58.-

Etikettendruck — AMIGA

Druckt 40 gängige Haftetiketten-Formate nach Gestaltung in jeweils passender Bildschirm-Maske + Bestimmung der Auflagehöhe - Ablage auf Disk für sofortige Neu-Auflage - Schriftenwahl DM 92.-

****

IDEE-SOFT-Programme
– Exzellent in ihrer Struktur – alle Programme in Deutsch –

AMIGA — GELD

30 Routinen für Umgang mit Geld: Anlage - Vermögensbildung - Rentensparen - Rendite - Kredite - Lasten - Zinsen - Hypothek - Laufzeit - Amortisation - Raten - Gleitklausel - Nominal/Effektiv Zins - Akonto+Restverzinsung - Diskont - Konvertierung - kpl.Tilgungspläne Bild/Druck DM 98.-

DATEIVERWALTUNG — AMIGA

Datenfelder von je 8 Zeilen a 33 Zeichen, je Datei max.1000 - Suchcode von max.33 Zeichen, mit jedem mehr die Zielgruppe einengend - Optionen : Code, Nummer, alle, Blatt vor/zurück, Streichen, Ändern(zeilenweise), Hinzufügen - Druck: 80-Zeichen-/Blockliste, Seitenvorschub, Etiketten, Datenfeld-Maske - Gezielte Aufgaben, superschnell-Übersichtlich, bedienerfreundlich, mausgesteuert

Adressen	68.-	**Galerie**	118.-
Bibliothek	118.-	**Lager**	118.-
Briefmarken	118.-	**Personal**	118.-
Diskothek	78.-	**Stammbaum**	118.-
Exponate	118.-	**Videothek**	78.-

DEFIN DATA zum Selbstdefinieren der Inhalte DM 148.-

****

In Computer Shops oder bei uns per NN + DM 6,70 oder Vorkasse + DM 3,-. Preise sind unverbindliche empfohlene Verkaufspreise. Liste gegen adressierten Freiumschlag DIN-A5.

IDEE-SOFT

I. DINKLER
Am Schneiderhaus 7
Tel. 02932/32947
D-5760 ARNSBERG 1

COMPEDO®
SPEZIALFARBBÄNDER GMBH



IHR COMPUTERAUSDRUCK VOM NORMALPAPIER ZUM AUFBÜGELN AUF TEXTILIEN MIT COMPEDO SPEZIAL-FARBBÄNDER

Jetzt auch auf Keramik, Glas, Alu, Metall u. a. Werkstoffen aufdrucken!

Anwendung
- Gegenstand lackieren
- Transfer-Ausdruck mit Klebeband aufkleben
- 15 min. einbrennen (z.B. im Backofen)
- Ausdruck entfernen - Fertig !

Die Entscheidung für das Creative

- Bügeln auf T-Shirts, Jacken, Regenschirme, Kissen etc.
- waschecht - ideal für Werbung
- Lebensdauer wie normales Markenfarbband

Transferfarbbänder erhalten Sie in den Farben Rot, Schwarz, Gelb und Blau,sowie in den Neonfarben Pink und Gelb,oder als 4-Farbenband für Colordrucker zum aufgeführten Preis. (Transfer)

Normalfarbbänder erhalten Sie in den Sonderfarben Braun, Grün, Gelb, Rot und Blau zum aufgeführten Preis. (Farbig) Weitere Sonderfarben auf Anfrage.

	Normal	Farbig	Transfer		Normal	Farbig	Transfer		Normal	Farbig	Transfer
CITIZEN SWIFT/120/124D	**9,10**	11,10	34,90	OKI ML 182/380/390	**10,40**	12,40	36,70	NEC P2+/P2200	**12,00**	15,00	37,90
CITIZEN SWIFT 4-COLOR	**29,80**	--,--	59,90	OKI 292 4-COLOR	**29,20**	--,--	59,90	NEC P20/P30	**13,50**	15,40	38,40
FUJITSU DL 1100	**13,60**	17,70	34,80	OKI 293/294 4-COLOR	**33,20**	--,--	65,90	NEC P5/P9 XL	**10,20**	12,60	37,90
EPSON LX80/FX80	**7,80**	12,90	35,90	OKI 393 Elite 4-COLOR	**49,00**	--,--	73,00	STAR LC10/LC20	**7,80**	9,50	33,90
EPSON LQ550/850	**9,90**	12,90	35,90	SEIKOSHA SP80/180	**12,10**	15,10	35,90	STAR LC10/LC20 4-COLOR	**15,70**	--,--	46,90
EPSON LQ860/2550	**7,90**	10,30	37,90	SEIKOSHA SL92	**14,90**	--,--	36,60	STAR LC200	**12,30**	a. A.	34,30
EPSON LQ860/2550 4-COLOR	**24,50**	--,--	49,90	PANASONIC KXP 1031/81/91	**10,70**	13,30	36,90	STAR LC200/4-COLOR	**24,50**	--,--	47,50
COMMODORE MPS 802	**10,70**	13,20	37,80	PANASONIC KXP 1123/1124	**11,70**	14,60	37,90	STAR LC24-200 4-COLOR	**24,50**	--,--	47,50
COMMODORE MPS 803	**9,30**	11,40	36,80	NEC P2/P6	**10,60**	12,60	37,50	STAR LC 24-10/LC 24-200	**11,30**	14,10	36,80
COMMODORE MPS 1230	**12,60**	15,80	34,90	NEC P2/P6 4-COLOR	**28,40**	--,--	59,90	STAR NL10/NB 24-10	**9,10**	11,10	35,90
COMM.MPS 1224 4-COLOR	**18,50**	--,--	49,90	NEC P6+/P7+P60/70	**12,70**	15,90	39,90	PRÄSIDENT 63xx	**7,90**	9,60	29,90
COMM.MPS 1500 4-COLOR	**18,95**	--,--	49,00	NEC P6+/P60/70 4-COLOR	**28,40**	--,--	59,90	COPAL/ATIS VP 1814	**12,45**	16,50	37,60

Weitere Preise auf Anfrage · Alle Preise in DM





*Weitere Informationen: BTX *Compedo #*

Komplettsysteme für Textildruck mit Verkaufskonzept und Betreuung für Existenzgründer •••Rufen Sie an !•••

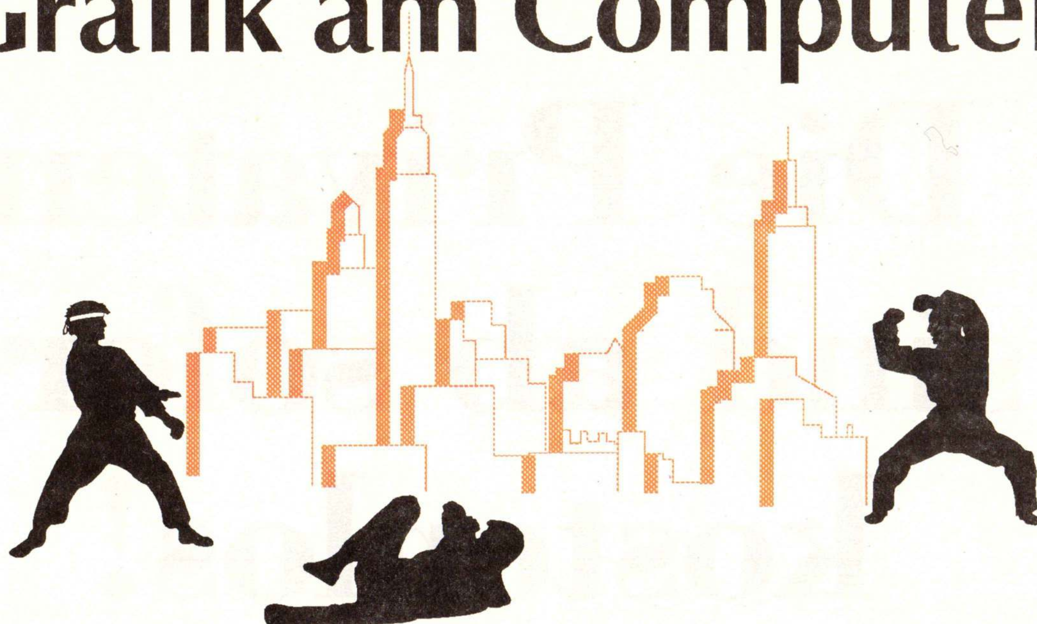
Lackset .. 17,90
(Speziallack, Pinsel, hitzefestes Klebeband und Abroller)

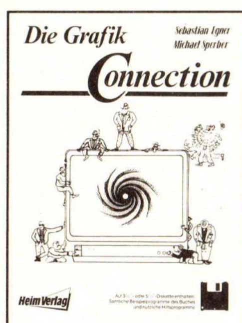
Weiteres Zubehör für den Transferdruck: T-Shirts, Kissenbezüge, Filzposter, Kalender und Puzzles zum bedrucken, auf Anfrage

Postfach 13 52 5860 Iserlohn
Tel: 02371/41071-72 Fax 02371/41075

Versandpauschale 8,- DM Nachnahme o. Vorkasse Händlerkonditionen auf Anfrage!

Grafik am Computer





Die Grafik Connection

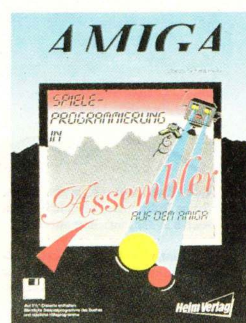
Hardcover
über 600 Seiten
inklusive Diskette
Best.-Nr. B-434
ISBN 3-923250-80-0 **DM 79,–**
(Unverbindlich empfohlener Verkaufspreis)

Die mathematische Computergrafik gehört zu den attraktivsten Gebieten der Informatik.

Zehn Finalisten des Bundeswettbewerbs „Informatik" haben in der *Grafik-Connection* Grundiagen und Anwendungen zusammengetragen. Sie stellen ein ausgefeiltes Werkzeug für die Programmierung mathematischer Computerprogramme in C vor – das Grafiksystem *Gratia*. Es enthält Module für die Programmierung von Punktgrafik, Farbübergängen, geometrischen Formen, Turtle-Grafik und Vektortext. Verzerrungsfreie Darstellung von Bildern ist auf beliebigen Ausgabegeräten möglich, *Gratia* ist mit geringem Aufwand an beliebige Rechner anpaßbar. Auf der Grundlage von *Gratia* wird Computergrafik präsentiert:

- *Rosetten und Spiralen*
- *Rekursive Kurven und Graphen*
- *Landschaften aus dem Computer*
- *Fraktale in der komplexen Ebene*
- *Objektorientiertes Ray-Tracing*
- *Hyperwürfel und Artverwandte*

Ein umfangreicher Anhang mit zusätzlichen Informationen und Listings ergänzt das Buch.



Spieleprogrammierung in Assembler

Hardcover
270 Seiten
inklusive Diskette
Best.-Nr. B-511
ISBN 3-928480-02-2 **DM 59,–**
(Unverbindlich empfohlener Verkaufspreis)

Die meisten Amiga-User verwenden ihren Computer auch zum Spielen. Viele von ihnen wollen aber nicht nur spielen, sondern *Spiele nach eigenen Wünschen und Ideen auch selbst programmieren* – kein Wunder bei den hervorragenden grafischen Eigenschaften des Amiga. Mit diesem Computer lassen sich Spiele programmieren, die sehr realistisch wirken.

Das Buch enthält Grafikroutinen, die über Parameter die Grafikhardware ansteuern. Besondere Hardwarekenntnisse sind nicht erforderlich. Das Programmieren ist so leicht und einfach wie mit den Systemroutinen – allerdings mit einem viel größeren Geschwindigkeitsvorteil. Das Buch bietet Profis und Amateuren viele Informationen und Anregungen. Und bei allen darin genannten Routinen handelt es sich um Public-Domain-Software, die nach Belieben in eigene Programme eingebaut werden darf.

Aus dem Inhalt: Die Interrupts Copper und Raster-IRQ. Speicherverwaltung mit unbestimmtem und bestimmtem Speicher. DOS-System mit Daten laden und abspeichern. Darstellung von Bildern – Bitmap, IFF-Bilder laden, RastPort, Textausgabe, Copper. Außerdem Joystickabfrage, Geräuscherzeugung, Grafik-Hardwareprogrammierung (Blitter, BOBs, Blitterobjekte, IFF-Brushes umwandeln, Kollisionen zwischen BOBs) sowie der Konzeptablauf eines Spiels.

mit Fachbüchern vom Heim Verlag

BESTELL - COUPON

Heim Verlag

Heidelberger Landstraße 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon (0 61 51) 5 60 57
Telefax (0 61 51) 5 60 59

Bitte senden Sie mir:
_____ Ex. Grafik Connection à 79,– DM
_____ Ex. Spieleprogrammierung in Assembler à 59,– DM
zuzüglich Versandkosten DM 6,- (Ausland DM 10,-) unabhängig von der bestellten Stückzahl
❑ per Nachnahme ❑ Verrechnungsscheck liegt bei

Name, Vorname ______________________
Straße, Hausnr. ______________________
PLZ, Ort ______________________
Oder benutzen Sie die eingeheftete Bestellkarte

In Österreich:
Dipl.-Ing. Reinhart Temmel
Ges.m.b.H. & Co.KG.
St. Julienstraße 4a
A-5020 Salzburg

In der Schweiz:
DTZ Data Trade AG
Landstr. 1
CH - 5415 Rieden-Baden

Die Privaten sind ab sofort kostenlos!

C64 ohne Laufwerk, gegen Gebot. (keine Rollschuhe, hab schon 3) Bin nach 8 in der Pinte, dort anrufen.

Festplatte, 4 Jahre alt, kaum gebraucht, mit Rollen (daher nicht mehr ganz fest) im Tausch gegen AMIGA 3000. Bei Clausen Nachricht hinterlassen.

Rollschuhe, 20MB RENN, mit Verwechselplattenlaufwerk, 900.- DM VHB.

HARDWARE

AMIGA 500, 1 Jahr alt, für umsonst oder gegen 1 Paar Rollschuhe. Tagsüber unter dieser Nr. nicht zu erreichen, besser abends.

AMIGA 3000, kein 1 Jahr alt, nicht für alles Geld der Welt, oder gegen ein Paar Rollschuhe. Zuhause anrufen.

Kleinanzeigen-Auftrag AMIGA

Bitte veröffentlichen Sie für mich folgende Kleinanzeige in der angekreuzten Rubrik:

○ **Biete an** ○ **Hardware** ○ **Software** ○ **Ich suche** ○ **Kontakte** ○ **Tausch** ○ **Verschiedenes**

30 Buchstaben je Standardzeile - incl. Satzzeichen und Wortzwischenräume.
Groß- und Kleinbuchstaben verwenden, fettgedruckte Wörter unterstreichen.

Bearbeitung bei gewerblichen Kleinanzeigen nur gegen Vorausscheck über den entspechenden Betrag (keine Überweisung).
Der Verlag behält sich das Recht vor, die Veröffentlichung zu verweigern, wenn dies erforgerlich erscheint!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

○ Private Kleinanzeige (kostenlos)
○ Gewerbliche Kleinanzeige für 15.- DM je Druckzeile
○ Scheck über DM ______ ist beigefügt



An: Heim Verlag
"AMIGA-Kleinanzeige"
Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon 0 61 51 - 5 60 57

Meine Adresse:

Name: ____________________

Str. ____________________

Wohnort: ____________________

Datum,Unterschrift ____________________

Kleinanzeigen

Biete Hardware

Verkaufe Amiga 2000B mit Harddisk 52 MB, SCSI-Controller, 3 MB RAM, Monitor 1084, BTX, Original-Software, Literatur, VP 2000,– DM. Tel.: 09342/37291, abends

Turbo-Karte, 68030-40 MHz, 68882-50 MHz, 4 MB RAM, HD-Bus, VB 2200,– DM. Tel.: 04852/7616, ab 17 Uhr

Modem GVC MNP5, V42 bis 2400 Baud, effektiver Datendurchsatz 9600 Baud, NP 448,– DM für 350,– DM. Tel.: 040/6414586

Maxon-CAD 1.1 + Normteilebibliothek I (mehr als 1000 Teile) NP 550,– DM für 450,– DM; Textverarbeitung Excellence! 2.0, deutsch NP 200,– DM für 100,– DM; alles zusammen 500,– DM - natürlich Originale! Tel.: 040/6414586

2 Netzteile A500, je 100,– DM; Laufwerk intern für A500 130,– DM; Masterkeyboard (5 Oktaven) 900,– DM. Tel.: 07351/71679, Armin

Amiga 1000 inkl. 2 MB intern + 2 MB Golem + Kick 1.3 mit Uhr (Golem) + externes 3,5" Laufwerk + Alcomb-Festplatteninterface + Omti-Controller + Software, Preis: VS. Tel.: 0208/606417, ab 18 Uhr

Verkaufe: HD 205MB, 17 ms, 3,5", 1298,– DM; HD 205MB, 17 ms, 3,5" + Wechselrahmen für A2000, 1389,– DM, EVOLUTION A2000 + HD 205MB + Wechselrahmen + Tasche, 1789,– DM; HD-Wechselrahmen für A2000 mit Tragetasche 89,– DM; 50 Disketten 3,5" 2DD 42,– DM; Diskettenbox für 100 3,5" Disks 12,– DM; Epson-Druck-Farbbänder 7,20 DM; Chips 41256-7 3,75 DM; Chips 411000-7 12,75 DM; KCS-Board mit Turbo-Pascal 6.0 + Wordstar 6.0 748,– DM; Drucker Citizen 2240 749,– DM; VGA-Color-Monitor 1024*768 Pixel, 0,28dot, 749,– DM; AT486-33/205MB/4MB/256KB Cache + VGA-Color-Monitor, 5299,– DM (noch Garantie). T. Schott, PSF 69, O-7700 Hoyerswerda PA1

Vortex Athlet 40 MB Festplattenfilecard mit RAM-Option für A2000, VB 500,–. Tel.: 0711/6494481

Amiga 2000C, neu, mit 2. Laufwerk, Preis VB 1250,– DM; Nexus Controller + Quantum 105, neu, Preis VB 1079,– DM. Multivision 2000, neu, Preis VB 229,– DM. Tel.: 0221/5902867

Verkaufe A500, Kickstart 1.3, 5,25"-Laufwerk, Disks, Diskbox, Bootselector, 2,5MB, 1 MB ChipRAM, 900,– DM; + 33 MB SCSI Festplatte für 1600,– DM. Martin Gerardi, Duisburg 28, Tel.: 0203/702314

A1000 512 KB, Kick 1.1/1.2/1.3, Druckerkabel, 500,– DM; 4 MB Golem-RAM, autoconfig. 250,– DM; 60 MB Festplatte, autoboot, inkl. PD-Soft, 550,– DM. Tel.: 0911/428493 - komp. 1200 DM.

Amiga TV-Modulator A520 50,– DM. Tel.: 06106/4796, ab 20 Uhr, Hugo

Verkaufe: Virusfalle für Disk-Port, 2 defekte (Amiga?) Rohlaufwerke für je 35, DM. Tel.: 07366/7563, ab 16 Uhr, Torsten

Biete Motorola 68040 Prozessor 25/50 MHz gegen Gebot; Memory Master 8 MB, 60 ns ZIP für A2000, noch originalverpackt, NP 1227,– DM für 900,– DM. Tel.: 0911/524734

Original Kickstart 1.2 ROM für nur 19,– DM und MultiEvolution Update auf V2.2 (2 EPROMs, Diskette, Anleitung) für nur 49,– DM! Tel.: 05502/2911, von 17-19 Uhr, Torsten

Amiga 2000, Kick 1.3, 1 MB Chip-RAM, 2 Floppies, Flickerfixer A2320, Multisync, VHB 1700,– DM. Weitere Hard-, Software & Literatur gegen Aufpreis (HD, Turbokarte,...) Telefon: 06105/43004, Sascha

XT-Karte für A2000 komplett mit Laufwerk, Software 200,– DM. AT-Karte für A2000 original verpackt, Software, Bücher, Preis: 550,– DM. Tel.: 07721/62095, ab 17 Uhr

MIDI-Interface für Amiga 500/2000 zu verkaufen. 1*In, 4*Out, 1*Through! Mit optischer Kontrolle durch LEDs, Musik-PD und Anleitung. Kompatibel zu jeder anderen Software. Preis: 59,– DM. Tel.: 0531/894509

A500, Kick 1.3, 2,5 MB (1 MB Chip), HD 20 MB, zus 999,– DM. Tel.: 06131/5081130, ab 16 Uhr

Speichererweiterung für A2000, 8MB voll bestückt nur 800,– DM bei Axel Schubert, Sachsenheimer Str. 5, 7141 Oberriexingen, Tel.: 07042/15224

A2000, 1 MB, 2 * 3,5" LW, Monitor, 44 MB Festplatte + SCSI-Controller 2500,– DM; Perfect Sound 3.0 orig. 150,– DM; Devpac Assembler + div. Literatur + viele nützl. Tools 300,– DM (alles orig.). Tel.: 0161/2331929, ab 17 Uhr, Heiko

Verkaufe Colorburst Grafikkarte (16,7 Mio. Farben, 768*580 Pixel) für alle Amiga VB 1200,– DM. Tel.: 07156/25533

30 MB Harddisk (Seagate) 320,– DM; BTX-Decoder (Commodore) für A500/2000 + Software 100,– DM; SCSI-Controller für A2000 (Commodore A2090) 300,– DM. Telefon: 02543/4337

Systemauflösung! A2286 kompl. + VGA (800*600/16) wie neu 550,–; DiGi-View-Gold 4.0 mit DiGi-Paint 3 (dt. Handbuch) 160,–; NEC 3D, wie neu 850,– DM; Modem best 180 T 02244/81960, ab 18 Uhr

Amiga 500, 2. Disk-Laufwerk, 42 MB HD, 2,5 MB RAM, Trackdisplay, Videobackup 2000er Netzteil. Alles im PC-Gehäuse, 200 PD-Disks, Zeitschriften 1500,– DM. Tel.: 05341/394621, Gerd

Hochgeschw. Harddisk-Controller **Evolution 2.1-SCSI II**, mehr als 1,1 MB/sec. unter 68000 Text lt. Kick. 11/90 sehr gut! Neu! statt 448,– 350,– DM. Verschiedene Bücher neu für 40 % unter NP. Tel.: 0631/25111 bzw. 0651/32368

Verkaufe orig. Deluxe Paint 4 für 250,– DM. (deutsch/Pal) VB u. 1MB ext. (Supra RX 500) bis 8 MB erwb. für VB 250,– (für A500). Tel.: 0551/76576

A2090 mit 20 MB-Platte 300,–; RAM A2000 2/8 MB 200,– DM. Michael Balzer, Tel.: 02333/80908, ab 17 Uhr

Trackball Gratis! Beim Kauf meines **A2000c** (Uhrschutz + 1/0.5 Chip abschaltbar) + 2. LW + 1084s + Monitorständer + div. Software. Der Preis? 1450,– DM. Telefon: 02753/3282, Heinz-Peter

A2000, KS 2.0, WB 2.0, 68030/882 Turbokarte, 20 MB Festplatte, Contr., 3 LW, 3 MB, viel Softw., 8 Bücher, Neupr. 7000,– DM. für 3300,– DM. Tel.: 089/3519253

Amiga 2000B mit: ECS-Chip (2 MB Chip-RAM), Genlock, Supra 2/8 MB-Fast-RAM, Drukker NEC P6+, Kick 2.0/1.3, Turbokarte, Monitor (nur Komplett). Tel.: 06629/6351, Torsten, ab 14 Uhr

Biete GVP-HD 500+, mit 52 MB Quantum, 2 MB RAM, ext. Netzteil, ein Jahr alt, installiert mit WB, 1300,– DM. Engelmann, Schweriner Ring 32, O-1095 Berlin

Epson LQ850 24-Nadeldrucker der Referenzklasse, wenig gebraucht, für 800,– DM VHB abzugeben. Truboprint 40,– DM. Tel.: 06142/53832

Amigos Festplatte 20 MB, Autoboot, neuwertig, 500,– DM VB; Handy-Scanner 16 Graustufen, neueste Software, WB 2.0-kompatibel + Texterkennung VB 600,– DM. Tel.: 02302/65606, abends

A500 mit A590-HD, tot. 3,8 MB RAM, Monitor, Midi, Modem (MNP-5), Star LC10colour, HW: sFr. 2400,–. SW: ca. 25 versch. Programme (Text, Musik, Malen, Virus) sFr. 1000,–. Paketpreis sFr. 3000,–. Sausele Marko, Rainstr. 17, CH-8702 Zolliken (Schweiz)

Amiga 3000, 6 MB RAM, 105 MB Festplatte, neueste Version, 4 Monate Garnatie, 4200,– DM. HAM Fax Meteo Wetterbild mit LW-Empf. 350,– DM. Videotext-Decoder 140,– DM. Telefon: 04330/715

Verkaufe: Electronic Des. Pal-Genlock, 490,– DM Neuwert. Anschlüsse werkseitig auf 1 Meter verlängert. Tel.: 08821/3109 oder 71215

Commodore A590 HD, 20 MB + 2 MB RAM, 750,– DM. Tel.: 0641/38144, Markus Röhl.

Bonito-Radio-Converter/ Empfangen/Senden von Wetterbildern. Auch zum Entschlüsseln und Senden von Morsesignalen. Komplett mit Software, neuwertig, FP 300,– DM. Tel.: 02391/12487

Kleinanzeigen

Biete Hardware

Verkaufe SupraModem 2400 plus und Amiga Btx, alles 100 % Ok, 2 Monate alt für 270,– DM + 10,– DM Versandkosten. Thomas Firneberg, Tel.: 0214/77899, ab 17 Uhr

---

Vortex Athlet Controller für Amiga 2000, 120 MByte Festplatte, 4 MByte RAM-Option, zu verkaufen. VB 800,– DM. Tel.: 0671/40030

XT-Karte, Festplatte 20 MB (nur für PC-Teil) Multi-IO-karte, Maus, DOS 4.01, komplett 600,– DM. Tel.: 04101/34825

Kickstartumschaltplatine ROM–ROM, Kickstart 2.0 kompatibel, mit Einbauanleitung 28,– DM; Midi-Interface (1* In, 1* Thru, 4* Out) anschlußfertig 58,– DM. Tel.: 07631/5446

Golem 68030-Turbokarte für A500 wegen Fehlkauf; 68030/68882-16 MHz, 2 MB 32-Bit-RAM auf 16 MB erweiterbar, neuwertig, nur wenige Stunden Testbetrieb, 1200,– DM. Tel.: 07631/5446, ab 18 Uhr

---

Amiga 1000 + Farbmonitor, internes LW, Speichererweiterung auf 2,5 MB RAM, 65 MB-Festplatte, Literatur, 1900,– DM. Tel.: 05303/5435

Amiga 1060 Sidecar, 512 KB, MS-DOS 3.2, gegen Höchstgebot (mindestens 300,–). S. Kratz, Tel.: 089/3142892

Amiga 500, 1 MB Speicher + Zubehör, 600,– DM; C64 + Kassettenlaufwerk (Datasette) + viele orig. Spiele, 190,– DM. Tel.: 0611/460841

H500 Turbo für A500/2000 mit 1 MB, 30-MHz 882 für FP 700,– wegen Umstieg auf 040. Schreibt an: Georg Windisch, Ingolstädter Straße 240/8, 8000 München 45

Kontakte

Suche Kontakte zu anderen Amiga-Freaks zwecks PD- und Erfahrungsaustausch. Thomas Hollweck, Goldgrubenweg 26, 8717 Mainbernheim

---

DAUG–Der AMOS-Club: Eigene PD-Serie, HELPline, etc. Info gegen Porto: DAUG, C. Bernhard, Asternweg 4, 6229 Walluf

---

Biete Software

Red Baron 50,–; **POPULOUS II** 45,–; **Gods** 40,– (Paket mit 3 Spielen 120,–); Loopz + Lotus Esprit Turbo Challenge + Indianapolis 500 komplett 80,–. Paket mit allen 6 Spielen 180,– DM. Tel.: 06055/5006

Verkaufe Reflection 2.0, originalverpackt für 220,– DM Tel.: 0921/45428, Andreas

---

Chemie-, Physik-, Mathe-PD! Info anfordern von U. Lill, Banater Str. 27, 4100 Duisburg 18

HiSoft DevPac-Assembler V2.0 100,– DM; X-Copy Pro V5.2+ Hardw. 60,– DM; F-29 Retaliator 40,– DM; Kciktools 60,– DM; Kickstart EPROMs V1.2 u. V1.3 jeweils 25,– DM. Tel.: 04731/38241, Jörg

---

Druckeranpassungen für alle STAR-Drucker an BECKERtext II. Alle Features u. Schriften nutzbar. Mit Bildschirmfonts, Anleitung etc. Modell angeben. Info ab 19 Uhr, Tel.: 0611/702482

Die beste Amiga PD-Software: Anwender, Spiele, Bilder, Musik, Demos, Megademos! Nur das Beste aus über 2000 Programmen plus Neuerscheinungen! Und das alles zum reinen Selbstkostenpreis! Außerdem der beste, schnellste Demo-Abo-Service! Gegen 3,– DM Rückporto bekommt Ihr Komplettliste + 1 Kostproben-Disk. J.D. Mallander, Stichwort: Amiga, Knufstr. 28, 4290 Bocholt

---

Amiga Public-Domain zum Selbstkostenpreis. Jede Fish-Disk nur 1,– DM. Ausführliche Info für 2,– DM in Briefmarken bei Mirko Geuther, Schwendenerstr. 46, 1000 Berlin 33

Verkaufe oder tausche orig. Software. Z.B. Imagine, BumBrushes, DirectoryOpus, Bekkertext II, Popolous II, Personal Write, TransDatPro, HDenis Liste Stefan Miefert, Bölckeweg 12, 4500 Osnabrück, Telefon: 0541/17981

GFA-BASIC 3.51 Interpreter + Compiler 250,– DM; GFA-Assembler 1.5 100,–; Superbase 1 40,–; Reflections + Animator 110,–. Alles Originale (Preise VB). Telefon: 07234/6762, ab 19 Uhr

---

Verkaufe original Spiele. Liste gegen 1,50 DM bei Johnny Erllver, Pestalozzistr. 2, 8600 Bamberg

---

Signum!Drei (plus Signum!-Zwei, Scarabus, Protos, Flexdisk), Originale zu verkaufen (VHB 550,– DM) **oder zu tauschen** gegen Scigraph V 2.1 (nur Original). **Creator** und **STAD** (ASH), original, neueste Versionen, zu verkaufen (VHB 350,– DM). **C-Entwicklungssystem** (Laser, Megamax), Originale zu verkaufen plus Aumiller: Gemprogrammierung in C, Rosenbeck: C-Programmierung unter TOS, Purdum: Die C-Programmbibliothek (VHB 400,– DM). **Adimens V 3plus**, Original zu verkaufen (VHB 250,– DM). Tel.: 06221/184668

DigiView 4.0 Gold Pal VB 200,– DM. Tel.: 07234/6762 ab 19 Uhr, oder 07231/561294

Verkaufe A320 Airbus Simulation 60,– DM; Devpac Assembler 50,– DM. Alles 100 Prozent in ok! Versandkosten je 10,– DM. Thomas Firneburg, Tel.: 0214/77899, ab 17 Uhr

---

X-CAD Designer 90,– DM; Bekkertools 35,– DM; Korrekt (deutsche Version) Rechtschreibkorrektur für alle Textverarbeitungen 60,– DM. René Stolte, Sumperkamp 9-15, 4630 Bochum

---

Edle Originale! Plus Bücher! Plus Zubehör! Und alles zu günstigen Preisen! Gratisliste anfordern: B. Kommode, Th. Heuss Platz 2, 7012 Fellbach, Tel.: 0711/573998, ab 18 Uhr

---

Verkaufe original Red Baron, Gauntlet 3. Preis VB, Tel.: 0201/762588

Suche Software

Grafik-Formate spez. GIF u. TIFF gesucht. Besonders alle Packalgorithmen! 100 % Disk back! Schicken an: M. Köppen, Strandprom. 30, O-2253 Bansin

---

Statistik: Programme zur Berechnung ebener und räumlicher Stabwerke scheint es für den Amiga nicht zu geben. Falls doch, bitte bei **A. Stüben**, Tel.: 0202/771192 melden!

Schüler sucht **Imagine**. Zahle bis zu 200,– DM. Telefon: 02941/81539

Suche laufend günstige Amiga-Software. Auch größere Posten. Keine Raubkopien! Listen mit Preisvorstellung an Geier Rudolf, Beilngrieser Str. 95, 8070 Ingolstadt, Tel.: 0841/55616

Suche laufend günstige Amiga Software. Auch größere Posten. Listen mit Preisvorstellung an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, Telefon: 08458/2733

Suche SSI: Pool of Radiance, Secret of Silver Blades, Curse of Azure Bonds, Gateway Sabage Frontier. Telefon: 0214/92742, ab 19 Uhr

Suche Hardware

Suche für Amiga 500 Drucker (gebraucht) bis 300,– DM. Marke ist egal, 9- oder 24-Nadler. Tel.: 09145/6305, rufe zurück

---

Hardware für A2000: Multisync-Monitor, Turbo-Karte und ein 2. Laufwerk, alles preisw. außerdem suche ich noch Softw. und Literatur. Frank Hollman, Hermsdorfer Str 7a, O-1406 Hohen Neuendorf

Tausch

Tausche Professional Page 2.0 (deutsch) gegen Publishing Partner Master V 2.1. Tel.: 09131/205548

Deluxe Paint 4 deutsch, NP 359,– DM; Colorfonts mit Effekten, Karafonts NP 270,– DM; Tausche gegen Videotitler oder Broadcast Titler

Verschiedenes

TeX-Fachbücher: Knuth: The TeXbook; Knuth: The Metafontbook; Kopka: LATeX, eine Einführung; zu verkaufen (VHB 200,– DM). Tel.: 06221/184668

Into the Doom Tel.: 04223/8355, 300-2400 Baud 8N1, PD vom Feinsten, neu nette Sysops (3!), gleich anrufen!

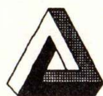
Defekte Amigas 500-3000, Zubehör etc. von Bastler gesucht. Übernehme Portokosten und Restwert. Tel.: 0241/574544 oder 02371/32555

Digitalisiere Grafiken von allen möglichen Vorlagen (z.B.: Zeitung, Fotos, etc.). Telefon: 04852/4368

AMIGA !

Videonachbearbeitung
Desktop-Publishing

Grundgeräte + Zubehör
Hard- und Software



Prisma-Elektronik GmbH
Fronackerstr.24,7050 Waiblingen
Tel.07151/18660 Fax.562283

Beratung jederzeit, Vorführung nach Vereinbarung in unserem Ladengeschäft. Preisliste anfordern
Händleranfragen erwünscht!

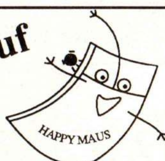
CHS Pommer

V-LAB YUV-Video-Digitizer	579,00 DM
Multi-Evolution 2.2	379,00 DM
mit 2 MB / 52 MB Quantum LPS	998,00 DM
mit 2 MB / 105 MB Quantum LPS	1198,00 DM
mit 2 MB / 240 MB Quantum LPS	1898,00 DM
Kickstart 2.0 incl. Umschaltplatine	289,00 DM
ECS Denise / Agnus 8372 A je	109,00 DM
Meg"A"Chip 2 MB Chipmem	369,00 DM
incl. Agnus 8372 B und Einbau	498,00 DM
A2630 Turboboard 25 MHz 2 MB	1348,00 DM
A2630 Turboboard 25 MHz 4 MB	1598,00 DM
Andere Produkte / Systeme	**auf Anfrage**

Als autorisierter Fachhändler der Firma
MACRO SYSTEM
sind wir Ihnen gerne bei der Auswahl Ihres AMIGA Zubehörs behilflich.

Computer Home Service
Am Bremsberg 32 b
4630 Bochum 1, Tel. : 0234-860854

Sei gut drauf mit der



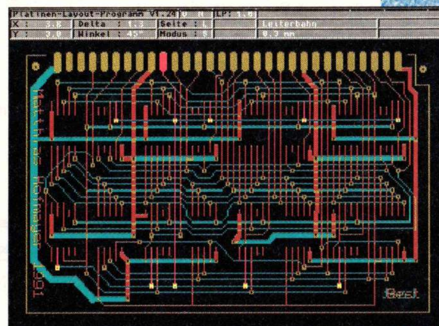
HAPPY-MOUSE
von GENIUS
AMIGA + ATARI
für lustige 39,90 DM

Gleich bestellen!!
TELEFON 04542/87114
TELEFAX 04542/86394
BTX: EXIT-IN#

EXIT-IN
Seestraße 1b, 2410 Mölln

PLP
Platinen-Layout-Programm

PLP ist ein flexibles und leistungsfähiges Programm zur Erstellung von zweiseitigen Platinen-Layouts. Es besitzt einen komfortablen Editor, einen integrierten Bauteileeditor, verwaltet fast beliebig große Platinen, mehrere Bibliotheken und Makros.
Kernpunkt des Systems ist die Netzlistenerstellung, die vollständig mit der Maus vorgenommen wird. Nachdem alle Verbindungen festgelegt sind, kann man die Platine autorouten und/oder von Hand Leiterbahnen verlegen. Zudem kann man jederzeit eine Platinenprüfung durchführen und erhält eine Liste der Kurzschlüsse und korrekten Verbindungen. PLP bietet somit die Features, die man für eine schnelle und unkomplizierte Entwicklung von Platinen benötigt. Durch die maus- und menüunterstützte Benutzerführung fällt es zudem leicht, sich in das Programm und seine Funktionen einzuarbeiten.



WAS HEISST EIGENTLICH PE EL PE ?

Features
- variable Platinengröße (nur vom Chipmem abhängig!)
- doppelseitige Bestückung
- SMD-fähig
- Auflösung ca. 0.3 mm
- 10 Leiterbahnbreiten (0.3 - 6.0 mm)
- Leiterbahnwinkel einstellbar (45, 90, frei)
- 9 Lötpunktgrößen (1.0 - 6.0 mm)
- Texte mit allen ASCII-Zeichen in 10 Größen
- Bauteile und Pins können mit Namen versehen werden

Editor
- komfortabler Editor mit allen Funktionen (Ändern, Verschieben, Kopieren, Löschen von Bereichen uvm.)
- einblendbares Hilfsraster
- Anknüpfen von Leiterbahnen
- sehr schneller Bildaufbau
- umfangreiche Undo-Funktionen

Ausgabe
- Ausdruck über Preferences-Druckertreiber in höchster Qualität
- Plotterausgabe (HPGL)

Extras
- Verwaltung von Bibliotheken und Makros
- integrierter Bauteileeditor
- Netzlistenverwaltung
- Autorouter
- vollautomatische Platinenprüfung

benötigt mindestens 1MB RAM
läuft auf allen AMIGA-Modellen
läuft unter Workbench 1.3 und 2.0

DM 249.-
unverbindlich empfohlener Verkaufspreis

PLATINEN-LAYOUT PAR EXCELLENCE

MAXON computer

MAXON Computer GmbH • Schwalbacher Str. 52 • 6236 Eschborn
Tel.: 06196/481811 • Fax: 06196/41885

Einkaufsführer

Hier finden Sie Ihren Commodore/Amiga Fachhändler

1000 Berlin

Commodore Computer by
W.A.W. Elektronik GmbH
Autorisierter Commodore System & Service Händler

Bei uns finden Sie Produkte von:
GVP NewTek Aegis
G F A — D T M

Ihr Ansprechpartner in Sachen
Amiga + Video
Genlock's, Videomixer,
Digitalisierer,
Soft + Hardware und Literatur

VideoComp Markt&Technik
Panasonic Professional Video-Systeme
Elektronic Design Data Becker

W.A.W. Elektronik GmbH
Tegeler Str.2, 1000 Berlin 28
Telefax 030/4047039
Tel: 030/404 33 31

Mo. - Fr. 10-13
u. 15-18 Uhr
Sa. 10-13 Uhr
Eigene Service Werkstatt.

Commodore
System-Fachhändler

AMIGA
& Computer

bsc
bsc Fachhändler

- Software
- Hardware
- Desktop Video
- PUBLIC DOMAIN

Golden Image
Distributor

W & L Computer
Handels GmbH
1000 Berlin 44 - Okerstr. 46
(am U-Bhf. Leinestraße)
Tel. (030) 622 73 71
Fax: (030) 622 66 08
Mo-Fr 10-13 + 14-18 Uhr / Sa 10-14 Uhr

2000 Hamburg

BRINKMANN'S
Computer Ranch

SPEZIALISTEN für
AMIGA
und
PC - SYSTEME

Commodore

Mühlendamm 2
2000 HAMBURG 76
Tel.: 040/252557

2300 Kiel

HCL Home Computer Laden

Telefon: (0431) 555555

Immer die neueste Software
ständig 1000 Titel auf Lager
Public Domain von Ossowski
Hardware von SUPRA, Jochheim, HK, BSC usw.

Home Computer und Zubehör:
Knooper Weg 144 · 2300 Kiel 1

IBM-Kompatible und Zubehör:
Gutenbergstraße 5 · 2300 Kiel 1
Telefon (0431) 551515
Telefax (0431) 555556
Neu: In Kiels Centrum im FEZ im 3. Stock

Commodore
Autorisierter
Commodore Systemfachhändler

3000 Hannover

D·A·R·T SYSTEMS
Hannovers
Amiga Competence Center
Hardware · Software · Schulungen
Werbung · Computergrafik
Telefon: 0511 / 85 82 60 · Telefax: 0511 / 85 82 62
Seelhorststraße 50 · 3000 Hannover 1

COM DATA

Am Schiffgraben 19 · 3000 Hannover 1
Telefon (0511) 9904230

3578 Schwalmstadt

Wir machen Punkte für Sie!

Zebra
Graphikservice
D.Henss Herbstgasse 11
3578 Schwalmstadt-Treysa

Fon.: 06691-23437 Fax.: 06691-21125

Video
Videotitel, Produktion, GEMA-freie Musik
Computer
Hardware, Software, Zubehör
Beratung, Verkauf, Installation
Gestaltung
Plakate, Broschüren, Anzeigen, etc.
Künstlerbedarf
hochwertige Papiere und Farben

Commodore-Fachhändler
DIE AMIGA-Spezialisten in Nordhessen!

4048 Grevenbroich

H&S W — HARD&SOFT WEICHERT — H&S W
02181/499882
Telefax: 02181/45902 BTX: *WEICHERT#

Ihr Partner für Amiga und PC im Kreis NEUSS

Am alten Hof 11 - 4048 Grevenbroich 1

4060 Viersen 1

Blue Moon
Hard- & Softwarevertrieb
Gladbacherstraße 26
Tel. : 02162 / 2 35 33

Albert Cremers
4060 Viersen 1
Fax : 1 66 71

Bis zu 2 Jahre Garatie!
ALFA DATA®
Ihr ALFADATA Distributor!

bsc Distributor!

Wir halten z.B. folgendes Amiga-Zubehör für Sie bereit:
ColorMaster von bsc
Sowie Festplatten, Monitore, Flickerfixer, Drucker, Diskettenlaufwerke, Mäuse, Trackbälle, Speicher-Erweiterungen, Turbokarten und Vieles mehr!

Mo-Fr 10-18 Uhr - Beratung und Direktverkauf nach telefon. Vereinbarung!

4250 Bottrop

NEU! NEU! NEU! NEU!
COMPUTER-SPIELE
VERLEIH
für Amiga C64, PC,
ATARI, Gameboy, CDTV
Amiga-Reparatur-Service
Amiga-Tuning-Zubehör
SOFT & SOUND
Essener Straße 6 · 4250 Bottrop
Telefon 0 20 41 / 2 19 73
NEU! NEU! NEU! NEU!

4600 Dortmund

Mac Soft
Amiga Shop
Commodore
Systemfachhändler
bsc Fachhändler
Hotline: 0231/161817
Wilhelmstr. 33
4600 Dortmund

4650 Gelsenkirchen

MENTIS GmbH

Hard- und Software, Literatur
Bauteile, Service, Versand
Groß- und Einzelhandel

Poststraße 15 · 4650 Gelsenkirchen-Horst
Telefon (0209) 52572

4650 Gelsenkirchen

*** PUBLIC-DOMAIN ***
Software auf 2DD-Disks
Fish-Kickstart-Auge-Taifun etc.
auf 3.5" nur DM 1.30
Ullrich & Woelke
Hard- und Software
Bismarckstr. 62, 4650 Gelsenkirchen
Telefon: 02 09/ 20 17 06
Fordern Sie kostenlos unsere Preisliste an ! !

5000 Köln

AMIGA PD SOFTWARE in Köln

Wir führen ca. 4500 Disketten aller gängigen Serien.
Einzeldiskette 3,50 DM, ab 10 St. 3,20 DM, ab 20 St. 2,90 DM.
Spiele und Anwenderpakete je 29,00 DM
Die Anlieferung erfolgt per UPS.
Die Versandkosten trägt der Besteller.
Rufen Sie uns an:

Pielago Software
Olpener Str. 438 • 5000 Köln 91
Tel. 0221 / 8903162

5300 Bonn

Commodore
Amiga Hardware
BSC-Vertragshändler
Reparatur Service
Beratung
Tägl. von 10-20 Uhr n. tel. vereinbarung
ARIZA-ELEKTRONIK
Siebenbürgenstr.3
5300 Bonn 1
TEL.:0228/662135
FAX:0228/664135

6080 Groß-Gerau

TECHNO SYSTEMS

Warum muß Qualität und Service teuer sein?

Telefon (06152) 57747
(06152) 55011
Fax (06152) 53976

An der Fasanerie 1
6080 Groß-Gerau

Telefonische Voranmeldung erbeten

Abt. der Focus Computerhandelsgesellschaft mbH

6457 Maintal

LANDOLT-COMPUTER LC



Beratung - Service
Verkauf - Leasing
Finanzierung



6457 Maintal, Robert-Bosch-Str. 14
Tel: 06181-45293 Fax: 431043

8000 München

AMIGA
Software + Hardware
Genlock + Digitizer
ALF-Produkte; PD-Drucker
Vorführbereit im Laden !!!

MODL
FOTO · VIDEO · AUDIO · FERNSEH
COMPUTER · GELEGENHEITSMARKT
REPARATUREN · FOTOKOPIEN
FARBKOPIEN · PASSBILDER
MAX-WEBER-PLATZ · U 4/5 · ☎ 4 80 16 50

8858 Neuburg

*** ColorMaster * Festplatten ***
Ihr kompetenter Ansprechpartner im Herzen Bayerns

Donau-Soft
Maik Hauer
Postfach 1401
8858 Neuburg/Do.
Tel.:08431/49798

ÖSTERREICH

A-1180 Wien

Ihr kompetenter Amiga-Händler in Wien

Computing

Tel. (0222) 408 52 56
Fax: (0222) 408 99 78
A-1180 Wien - Schulgasse 63

SCHWEIZ

CH-2500 Biel 7

SWISOFT AG
AMIGA
HARD- & SOFTWARE
bsc

Madretschstraße 48
LADENGESCHÄFT
CH-2500 BIEL/BIENNE 7
T 032 25 24 27 ab 13.30 oder
T 032 23 18 33 ganztags

INSERENTENVERZEICHNIS

DIE NEUHEITEN: KICK PD 481-490

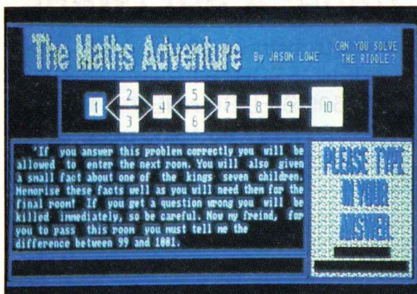
KICKPD 481: SPIELE



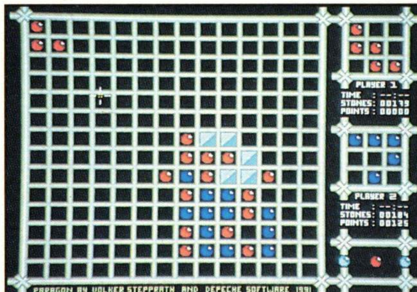
Seawolf: Mit Ihrem U-Boot „Seawolf" begeben Sie sich auf die Suche nach Atlantis. Um das Ziel zu erreichen, müssen Sie sich mit viel Geschick durch verzwickte Unterwasser-Höhlensysteme kämpfen. Die zehn verschiedenen Levels mit steigendem Schwierigkeitsgrad sowie die gute Grafik mit Scrolling sorgen für spannende Unterhaltung. 1 MB erforderlich. Autor: Günter Meister

SPIELE 482: SPIELE

MATHS ADVENTURE: In diesem originellen Spiel müssen Sie aus einem Labyrinth von zehn Räumen entkommen. In jedem Raum wird Ihnen ein neues Rätsel gestellt, für dessen Lösung Sie Logik und Mathematik benötigen.



Megaversi: Wie der Name schon sagt, handelt es sich bei diesem Spiel um eine weitere Reversi-Variante. Das Spiel kann sowohl gegen den Computer als auch einen Mitspieler gespielt werden. Autor: Frank Barwich



Paragon: Auf einem Spielfeld treten zwei Spieler gegeneinander an. Jeder muß versuchen, mit seinen Steinen ein vorgegebenes Muster zu legen, was der andere zu verhindern versucht. Das Spiel besitzt schöne Grafik und Musikuntermalung. 1 MB erforderlich. Autor: Volker Steppрath

Dungeon Map ist ein Programm zum Erzeugen von Labyrinthen (Dungeons) beliebiger Größe. Der Computer kümmert sich um die Berechnung der richtigen Verbindungen.

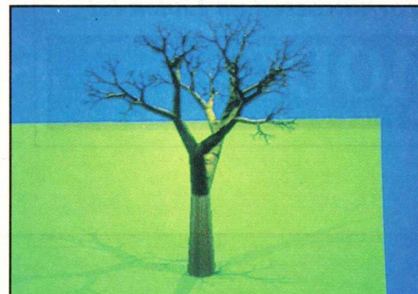
KICKPD 483/484: SOUND

SSP Music Disk #4&5: Daß der Amiga in Sachen Musik einiges zu bieten hat, zeigen die vielen guten Stücke, die mit ihm komponiert wurden. Insgesamt 16 verschiedene Musikstücke sind auf diesen beiden Disketten zu finden. Da ist wieder für jeden etwas dabei. Autor: Andreas Signer

KICKPD 485: MIDI

Für alle Besitzer der Yamaha-Synthesizer FB-01, DX100 und TX81Z ist diese Diskette interessant. Die Software ermöglicht das Bearbeiten von Stimmen auf dem Amiga und die Übertragung an den Synthesizer. Sie verfügt über zahlreiche Optionen und eine grafische Hüllkurvenanzeige.

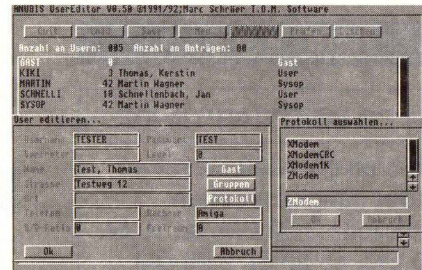
KICKPD 486: ANWENDUNGEN



Rayshade 3.0 ist ein Raytracer, der von UNIX auf den Amiga portiert wurde. Die Objekteingabe erfolgt in Form einer Script-Datei. Das Programm verfügt über Antialiasing und erlaubt die Verwendung einfacher Texturen. Die erzielten Ergebnisse können sich durchaus sehen lassen. Autor: Martin Hohl

KICKPD 487: ANWENDUNGEN

Anubis ist ein komplettes Mailbox-System, das als Konkurrenz zu kommerziellen Produkten entwickelt wurde. Es beinhaltet alles, was zum Betrieb einer Mailbox erforderlich ist. Neben dem komfortablen Hauptprogramm sind ein Brett- und User-Editor enthalten. Alle Programmteile verfügen über eine komfortable Oberfläche und eine einfache Bedienung. Anubis ist die kostengünstige Alternative zu überteuerter kommerzieller Software. Autoren: Oliver Graf, Thomas Globisch, Marc Schröer

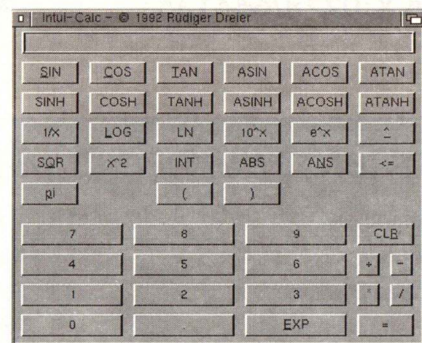


KICKPD 488: ANWENDUNGEN

Grafitti ist ein umfangreiches Malprogramm, das über alle wichtigen Funktionen verfügt. Es kann vor allem durch die Schnelligkeit seiner Operationen überzeugen. Neben Standardfunktionen wie Linien und Kreisen, verfügt Grafitti über Extras wie diverse Pinselmanipulationen und eine Lupe. Autor: Marcus Schießer

KICKPD 489: OS 2.0-TOOLS

Für alle glücklichen Besitzer von OS 2.04 bieten wir auf dieser Diskette wieder eine Reihe von Hilfsprogrammen, die speziell für das neue Betriebssystem geschrieben wurden:
CloneCmdKeys (Änderung der Cut-/Paste-Tasten der Shell), **IntuiCalc** (ein Workbench-Taschenrechner von Rüdiger Dreier), **JM** (Task-Monitor), **MathPlot** (Funktion-Plotter von Rüdiger Dreier), **MBPress** (Mausknopf-Abfrage), **ScreenSnap** (komfortabler Screengrabber von Oliver Graf) u.a.



KICKPD 490: UTILITIES

Auf dieser Diskette finden Sie wieder eine Auswahl von Hilfsprogrammen für jeden Zweck:
ArcL (Archiv-Lister von Oliver Graf), **ATCOPY**, **AutoPort** (Maus-/Trackball-Umschalter), **BootPic**, **BootTool 3.1** (Bootblock-Tool von Andreas Genthner), **KeyMenu** (Menüs auf Tastendruck), **MultiPlayer** (universeller Sound-Player), **PCL2IFF** (wandelt Druckausgabe in IFF, von Dietmar Eilert)

KICKPD 472: SPIELE

BOSSELN: ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem zwei Spieler versuchen müssen, Holzkugeln in einer Landschaft möglichst weit zu werfen. Dabei entscheidet mehr die Wurftechnik als das Glück über die Weite des Wurfes. Das Spiel benötigt 1 MB. Autor: R. Werner

KICKPD 473: GRAFIK

ESG-DEMO ist eine Zusammenstellung der neusten Demos der Intro-Gruppe ESG. Besonders beim Auf- und Abbau von verschiedenen Texten sind bisher einzigartige Effekte verwendet worden, die keiner so leicht nachmachen wird.

KICKPD 474: SOUND



UMA Highpower ist eine Sammlung von 4 Musikstücken, die auf effektvolle Weise die Soundmöglichkeiten des Amiga demonstrieren. Die qualitativ guten Samples erhöhen dabei das Hörvergnügen ungemein. Autor: Uwe Marburger.

KICKPD 475: GRAFIK

Neun, mit Fastray berechenete, Raytracing-Bilder, die selbst verwöhnte Grafikfreaks begeistern werden, befinden sich auf dieser Diskette. An unterschiedlichen Motiven und Rechenzeit wurde nicht gespart. Von Philip Losch

KICKPD 476: GRAFIK

Auch auf dieser Diskette befinden sich Bilder, die im Raytracing-Verfahren berechnet wurden. Die zehn Bilder sind eine weitere gelungene Demonstration des Raytracers Fastray.

KICKPD 477: ANWENDUNG

SPICE 3 ist eine Adaption eines in C programmierten, automatischen Schaltkreis-Simulators, welches an einer Universität in Kalifornien für MS-DOS-Systeme entwickelt wurde. Die einzelnen Programme belegen nach dem Entpacken ca. 2 1/2 Disketten. Für kleine Schaltkreise werden mindestens 1 MB benötigt. Allerdings werden mindestens 2 MB Speicher und eine Festplatte zur sinnvollen Anwendung empfohlen. Autor: Brett Larson

KICKPD 478: C-SOURCE

Amiga Mail ist eine Sammlung von C-Sourcecodes und den dazugehörigen ausführbaren Programmen zur systemkonformen Programmierung, die ursprünglich im monatlichen Rhythmus von Commodore an die eingetragenen Entwickler-Firmen herausgegeben wurden. Hier finden Sie eine Zusammenstellung der Unterlagen vom September 1990 bis zum November 1991.

KICKPD 479: TOOLS

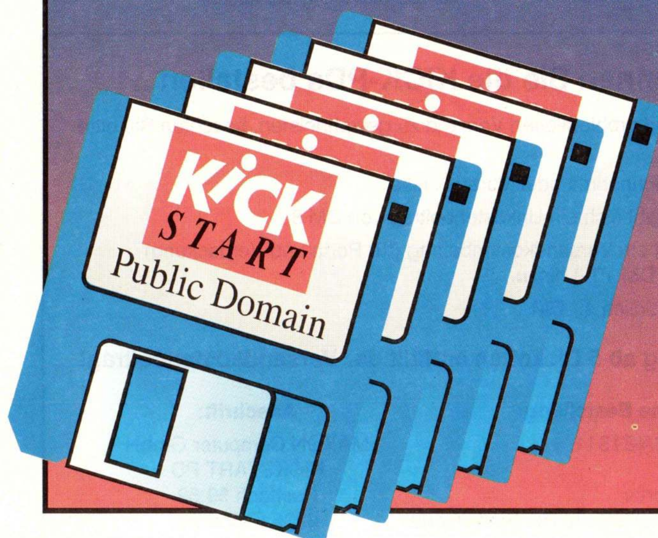
Imploder 4.0 ist die neueste Version des bekannten Packprogrammes für ausführbare Dateien. Mit Hilfe der Komprimierungsalgorithmen können bis zu 50% Platzeinsparungen erreicht werden.
LHA V1.0 ist ein Archivierungsprogramm, welches zum PC-Standard-Archivierer LHArc kompatibel ist. Einzelne Programme, aber auch ganze Disketten können mit diesem Programm (de)komprimiert werden. Autor: Stefan Boberg
LZ V1.91 ist ein weiterer Archivierer, der ebenfalls auf den Algorithmen von LHArc basiert und deshalb natürlich auch zu diesem Format kompatibel ist. Die (De)Komprimierzeit ist, genau wie die Leistungsfähigkeit, als sehr gut zu bezeichnen. Autor:Jonathan Forbes

KICKPD 480: UTILITIES

Auf dieser Diskette finden Sie wieder eine ganze Menge Hilfsprogramme, mit denen Arbeitsvorgänge erheblich komfortabler gestaltet werden können. Unter anderem finden Sie hier **MKSLens** (Workbench-Lupe), **MenüMaster** (HD- oder Disk-Menü mit 3D-Rolleneffekt), **SuperDuper** (komfortables Kopierprogramm) und **BootX** (umfangreiches Virustool).



5 Disketten kostenlos!



Jeder Einsender von PD-Programmen, die wir in der KICKSTART-PD-Serie veröffentlichen, erhält 5 KICKPD-Disketten nach Wahl.

Machen auch Sie mit und stellen Sie Ihre Programme der großen AMIGA-Gemeinde zur Verfügung! Auch die Quelltexte (Sources) sind für die Veröffentlichung sehr gut geeignet, da viele Einsteiger daraus lernen können.

Natürlich wird Ihr Name durch gute Software in der PD-Szene bekannt werden. Nicht wenige Programmierer wurden auf diese Weise von einer Softwarefirma entdeckt und haben aus ihrem Hobby einen lohnenden Nebenverdienst gemacht.

Wir warten gespannt auf Ihre Zusendungen!

**KICKSTART-Redaktion
„PD-Einsendung“
Industriestr. 26
W-6236 Eschborn**

KICK PD 471-423

KICKPD 471: SPIELE

Water-Attack: In diesem Action-Strategiespiel übernimmt der Spieler die Aufgabe, innerhalb einer festgelegten Zeit mit bestimmten Teilen eine Leitung zwischen zwei Rohrstücken zu legen. Das Shareware-Programm stellt dabei hohe Anforderungen an Schnelligkeit und Systematik. Autor: Markus Riehl

KICK PD 470: UTILITIES

HPJet-Tools (Stellt Deskjet-Softfonts in ähnlicher Weise wie Fontkassetten zur Verfügung, es werden 8 Fonts mitgeliefert; von Dietmar Eilert), HD-Menü (von Stefan Buschmann) und viele andere.

KICKPD 469: TOOLS 2.0

Die wachsende Verbreitung des neuen OS 2.0 hat dazu geführt, daß immer mehr Tools speziell darauf ausgelegt werden. Wir haben daher wieder die besten für Sie zusammengestellt:
Fass (Commodity zum Reassignen des FONTS-Verzeichnisses), Flat, Format, FracBlank (Bildschirmschoner mit Fraktal-Effekt als Commodity, mit C-Source), KeyMacro (Makrobelegung von Tasten), MenuLock, SetButt, ToolManager (Komfortable Belegung des Tools-Menüs der WB von Stefan Becker, mit C-Source), View (Textanzeiger)

KICKPD 467: GRAFIK

Digital Effects V1.0: Das Programm wendet sich an alle, die Ihre Videofilme optisch verbessern wollen. Es bietet 20 Schnitteffekte (Ein- und Ausblendungen), die in Verbindung mit einem Genlock genutzt werden können. Mit komfortabler Menü- oder Tastensteuerung. Autor: Roland Hartmann
KICKPD 468: ANWENDUNGEN
FilmLexikon ist eine speziell für Filme ausgelegt Datenbank. Filme können komfortabel mit Ihren Daten (Länge, Schauspieler, Drehjahr etc.) abgelegt werden. Eine kleine Datei wird bereits mitgeliefert. Weitere 360 Filme sind beim Autor erhältlich. Autor: Frank Barwich
Amiga-Bücherei dient dem einfachen Verwalten Ihrer Buchbestände. Für alle Fans der Perry Rhodan-Reihe wurden zusätzlich in dieser Datenbank die ersten 333 Bände erfasst. Selbstverständlich kann der Datensatz jederzeit erweitert werden. Autor: Torsten Gottschalk
Question: Dieses Quizprogramm bietet viele Fragen zu den unterschiedlichsten Themenbereichen. Es ist in der Lage, deutsche, englische oder französische Fragen zu stellen. Autor: Eric von Raspator

KICKPD 466: SOUND

Magic Sound: Daß man mit dem Klassiker Sonix auch heute noch ansprechende Musik komponieren kann, beweist diese Zusammenstellung von zehn Stücken. Eine Abspielroutine wird mitgeliefert. Autor: Alexander Dresel

KICKPD 464/465: SOUND

SSP Misk Disk #2&#3: Auf diesen Disketten finden sich je zehn ausgewählte Soundtracker-Stücke, von denen jeder hörenswert ist. Durch verschiedene Musikrichtungen ist Abwechslung garantiert!

KICKPD 463: GRAFIK

Demonia #38 Auf dieser Diskette wurden wieder einige der besten Intros zusammengestellt: The Silents (BBS-INTRO), The Cult (Confused), Byterappers (1st Intro), The Hidden (BBS-INTRO), Tasi (Bistro), Liberty (Party Demo)

KICKPD 462: SPIELE

LunarLander bringt Nostalgie in Ihren Amiga, denn es handelt sich um die Umsetzung des alten 64er-Spieles. Allerdings kann es gegenüber dem Original mit guter Grafik und Musikuntermalung aufwarten.
Autor: Hartmut Westphal
Blitz Ihre Aufgabe ist, ein kleines Flugzeug sicher zu Boden zu bringen. Das Problem daran ist, daß dieser mit hohen Hindernissen übersät ist. Mit kleinen Bomben müssen Sie sich also vorher Platz schaffen, was bei abnehmender Flughöhe natürlich immer schwieriger wird!
Autor: Hartmut Westphal

KICKPD 461: SPIELE

Snakepit bietet wieder reichlich Knobelspaß für einen Spieler. Auf einem sechseckigen Spielfeld mit 72 Löchern müssen 6 „Schlangen" (bestehend aus einem Kopf und 11 Gliedern) so plaziert werden, daß sie weder zerstückelt werden, noch mehrere Schwänze haben. Wenn Sie jetzt glauben, das Spiel sei zu einfach, dann probieren Sie es doch einfach einmal aus ...
1 MB erforderlich! Autor: Norbert Ossenkopp
Cards ist eine gelungene Patiencen-Umsetzung für einen Spieler. Das Spiel überzeugt durch einfache Spielbarkeit mit komfortabler Maussteuerung und gute Grafik. Da kann man schon mal das Kartenspiel in der Schublade lassen! Autor: Michael Hartmann

Monopoly ist eine originalgetreue Umsetzung des bekannten Brettspieles, das in der jetzigen Version bis zu sechs Mitspieler unterstützt. Der Autor hat sich bemüht, alle Elemente des Originals zu integrieren, was ihm auch wirklich gelungen ist. 1 MB erforderlich! Autor: Christopher Salomon

KICKPD 460: UTILITIES

Hier findet man sie wieder, die kleinen Nützlichkeiten, die man immer wieder braucht und dann nicht findet: **BROWSER II** (CLI-Tool), **MUCHMORE 3.0** ("der Textanzeiger"), **DETACH** (patcht Programme, damit sie sich vom CLI lösen), **NOCLICK** (schaltet das Laufwerksklicken ab) und einige Programme von Tom Beuke (**HARDMEN**, **DFmenUE**, **VT100-2-ANSI**, **SIGED**, **MINISTAT**).

KICKPD 459: SOURCE

In komprimierter Form liegen hier die zwei neuesten Disketten der AMOK-Serie (AMOK #59 und AMOK #60) vor. Enthalten sind Programm und Sources in Modula-2 und Oberon.

KICKPD 458: ANWENDUNGEN

DATAPLOT ist ein sehr umfangreiches und leistungsfähiges Programm zur Aufbereitung und Ausgabe von 2D-Daten. Mit vielen Einstellmöglichkeiten und einer Macro-Sprache.

KICKPD 457: ANWENDUNGEN

PRINTERMOD ist eine Schnittstelle, die über das Printer-Device gelegt wird. Dieses wird dann nicht mehr als Device angesprochen, sondern als Modul, so daß beliebig viele Programm darauf zugreifen können. Autor: Volkmar Brauckhoff
SCHACH bietet die wichtigsten Stellungen des historischen Schachturniers in Karlsbad 1907 für die Programme Sargon III, Chessmaster 2000/2100, Colossus Chess, Chessplayer 2150, Chess Champion 2175 und Chess 1.0/2.0.

KICKPD 456: GRAFIK

Eine Show mit den besten **RAYTRACING**-Grafiken von drei verschiedenen Autoren: Gerd Schwamborn, Fred Schulenburg, Karl Koger.

KICKPD 455: GRAFIK

DEMONIA #37: Die Demonia-Serie des T.u.C. ist bekannt für Ihre hervorragenden Grafikdemos mit fetziger Sounduntermalung. Auch diesmal wird wieder einiges geboten: **CRUSADERS** (Space Deliria), **DECEPT** (Out Of Time), **BAS** (Metamorphosis), **ANARCHY** (4 Hour Demo), **PMC**, **PAOTON** (Scrollnophobia).

KICKPD 453/454: SOUND

Die erste Diskette einer neuen Mega-Sound-Serie des „The Ultimate Computerclub" (T.u.C.) mit Titeln wie: Happy Day, Sunny Rock, Cool Drumming, Hich Power, Romantic, Give Me Milk, Soundrevolution, Why Don't You Go?, Dance Of Death, The Star, Dream. Autoren: Th. Tscheulin, A. Carbin, R. Haslbeck

KICKPD 452: SPIELE

FLIPS ist ein Denkspiel, bei dem farbige Flächen gegeneinander gedreht werden müssen, bis das ganze Spielfeld einfarbig ist. Kein einfaches Unterfangen, aber einfach zu bedienen. 70 Levels. Autor: Michael Mazur
RECHENTRAINER ist ein Lernprogramm für die Grundrechenarten. Benötigt mindestens 1MB Speicher! Autoren: Guido Wronna und Uwe Hampe

KICKPD 451: SPIELE

EVIL TOWER ist ein atmosphärisch sehr spannendes und unterhaltendes Spiel, bei dem der Mönch Nikodemus einen Dämonen aufstöbern und exorzieren muß. Der Zauberer Ziix und eine Elfe sind dabei wichtige Wegbegleiter, aber noch wichtiger sind einige Utensilien, die man erst in dem riesigen Turm mit seinen unendlich vielen Räumen finden muß. Eine aufregende und auch gefährliche Suche beginnt, denn überall lauern Gefahren, Gnome, Trolle und Diebe. Die Steuerung des Helden Nikodemus erfolgt komplett mit der Maus und über verschiedene Aktionsknöpfe.
EVIL TOWER ist ein sehr empfehlenswertes Spiel mit sehr guter Grafik und Sound und einer exzellenten Steuerung. Autor: Wolfgang Burtscher

KICK PD 450: UTILITIES

Wir haben uns wieder bemüht, sie mit den neuesten Tools zu versorgen. Für jeden Zweck ist wieder etwas dabei: **ATerm** (Terminalprogramm von H. Kirchweger), **c/ASCII** (ASCII-Code-Direkteingabe von M. Straubinger), **Fenster V3.0** (aufwendiges Intuition-Tool zur Fenstermanipulation von R. Fischlin), **MemView** (Speichermonitor), **Termin** (Zeitplaner von G. Wronna & U. Hampe), **TStatistik**, **VD** (Virenchecker von M. Gutt), **WBTron**.

KICK PD 449: UTILITIES

DemoMaker Utilities: Alle, die Ihren Demomaker von Data Becker erweitern möchten, finden hier Sprites, Starbobs, Logos, Vektorballs, Songs und Fonts. Einer neuen Intro steht also nichts mehr im Wege! **Autor:** Gernot Trippen

KICK PD 448: ANWENDUNGEN

TypoGrapher ist ein professioneller Zeichensatzeditor für Deskjet- oder 24-Nadel-Drucker. Fonts können einfach erstellt und dem Drucker übertragen werden. Geben Sie Ihren Dokumenten ein individuelles Aussehen. Viele Zeichensätze und nützliche Tools machen diese Diskette zu einem Muß für jeden. **Autor:** Dietmar Eilert

KICK PD 447: ANWENDUNGEN

DolmetschE ist ein flexibles Übersetzungsprogramm, speziell für englische Texte. Der Grundwortschatz von 2600 Vokabeln kann einfach erweitert werden.
ABC dient der automatischen Umsetzung von AmigaBASIC- in GFA-BASIC-Programme. Dabei wird sogar noch die Syntax einiger Anweisungen überprüft. 1MB erforderlich!
Eliza bringt Ihrem Amiga Intelligenz bei. Auf Ihre Fragen versucht Eliza passend zu antworten, so daß ein Dialog entsteht. Ein interessantes Beispiel zur „Künstlichen Intelligenz". Autor: Henry König

KICK PD 446: ANWENDUNG

Universaldatei: Die vorliegende Shareware-Version des Programms gibt einen guten Einblick in die hervorragenden Leistungen der Vollversion. Das Programm ist besonders auf die Verwaltung von Massendaten mit einigen tausend Datensätzen ausgelegt und bietet deshalb eine sehr gute Geschwindigkeit. Der Komfort kommt dabei natürlich nicht zu kurz, denn alle Standardfunktionen und ein Maskeneditor sind enthalten. **Autor:** Henry König

KICK PD 445: MIDI

MIDI-Tools: Diese Diskette ist eine wahre Fundgrube für alle MIDI-Fans. Die folgenden Programme sind enthalten: MIDI-Keyboard, MIDI-Panic, MIDIThru, MIDItoDOS, MKController. **Autor:** Ilias Vassiliou

Und so können Sie die KICK-PDs bestellen...

Um einen schnellen und problemlosen Versand zu gewährleisten, beachten Sie bitte folgende Punkte:

- Bestellungen per Nachnahme oder Vorauskasse
- Für jede Diskette ergibt sich ein Unkostenbeitrag von DM 8.-
- Pro Sendung kommt ein Versandkostenbeitrag (für Porto und Verpackung) von DM 5.- (Ausland DM 10.-) hinzu.
- Bei Nachnahme zuzüglich 4.- DM

Bei einer Bestellung ab 5 Disketten entfällt der Versandkostenbeitrag!

Telefonische Bestellung:
06196/481811
oder
nutzen Sie die im Heft befindliche PD-Bestellkarte

Anschrift:
MAXON Computer GmbH
KICKSTART PD
Postfach 59 69
6236 Eschborn

KICK PD 444: SOUND

SSP Music Disk Vol.1: Sieben fetzige Songs bringen Sie und Ihren Amiga wieder so richtig in Schwung. Amiga an die Stereoanlage anschließen und genießen! **Autor:** Andreas Signer

KICK PD 442/443: GRAFIK-DEMO

Demonia 35,36: Auf diesen zwei Disketten der bekannten Demonia-Reihe ist wieder eine Auswahl der besten und neuesten Intros zu finden. Staunen Sie über die immer neuen Effekte, mit denen sich die „Coder" gegenseitig überbieten!

KICK PD 441: SPIELE

Rocky Horror Game: Wie der Name schon andeutet, ist dieses Spiel in seiner Aufmachung angelehnt an den Kultfilm „The Rocky Horror Picture Show". Es geht um das Zusammensetzen von Puzzles. Viele Original-Samples aus dem Film schaffen hierbei die richtige Atmosphäre. Ein Knobelspiel für einen Spieler. **Autoren:** Markus Riehl & Thomas Schuster

KICK PD 440: UTILITIES

Auf dieser Diskette sind wieder viele Utilities zu finden. Unter anderem: ICalc (Rechner für komplexe Zahlen), PP (Power Packer Patcher), PPMore, PPAnim, PPLoadSeg, PPType, PPShow, The Guru, View und viele andere.

KICK PD 439: SPRACHEN

AMOK #57&58: Wieder zwei Disketten der AMOK-Serie, die auf einer Diskette komprimiert wurden. Folgende Programme sind hier zu finden: Apfelmann (Mandelbrot-Programm), Borders (3D-Rahmen), Cross (Kreuzworträtsel-Generator), OClock (Analog-Uhr), PL0 (Compiler für PL0), Renderinfo, CheckTime, D2 (komfortables Drucken), FCS (Prüfsummen-Generator), Quicksort und viele andere.

KICK PD 438: ANWENDUNGEN

ChemNiMaTe ist ein Programm zur einfachen Animation von chemischen Vorgängen. Es ist besonders zur Aufzeichnung der Einzelbilder auf einen Videorekorder geeignet. Für jeden Chemie-Interessierten interessant

KICK PD 437: ANWENDUNGEN

Drawmap: Mit diesem Programm können Sie von jeder Fläche auf der Erde eine Karte erstellen lassen. Diese kann auch auf dem Drucker ausgegeben werden. Einfache Steuerung über die Maus.

KICK PD 436: ANWENDUNGEN

Spectrogram zeigt digitalisierten 8-Bit-Sound als Frequenzkurve in Abhängigkeit von der Zeit an. Die angezeigte Grafik wird auch „Voiceprint" genannt und kann zur Unterscheidung verschiedener Aufnahmen angewandt werden.
AudioScope ist ein Echtzeit-Sprectrumanalyser, der die von einem Digitizer eingehenden Daten sofort grafisch umsetzt.
DSound kann im 8SVX-Format digitalisierte Stücke direkt von einer Festplatte lesen und abspielen. Dadurch werden sehr lange „Samples" möglich gemacht.

KICK PD 435: GRAFIK-DEMO

Demonia #34: In altbekannter Qualität zaubert der Amiga auch hier wieder atemberaubende Effekte auf den Bildschirm. Wie immer randvoll mit den neuesten Intros.

KICK PD 434: GRAFIK-DEMO

VISDOM: Auf dieser Diskette zeigen die „Coder" mit ihren Intros, was alles machbar ist. Die schnelle Grafiken und der fetzige Sound begeistern einfach jeden.

KICK PD 433: SPIELE

Crazy Colors: Wieder ein Spiel, das die grauen Zellen zum Schwitzen bringt. In einem Fe.. mit zufälligen Farben müssen alle Felder umgefärbt werden.
Autor: Norbert Ossenkopp
BeBop'n Drop-Demo: Ein Spiel, angelehnt an Tetris, aber weitaus schwieriger. In steigenden Schwierigkeitsgraden müssen hunderte verschiedener Teile puzzleähnlich geordnet werden. Für bis zu zwei Spieler.

KICK PD 432: SPIELE

ACME ist eine Umsetzung des Brettspiel-Klassikers „Risiko". Es wurde gegenüber dem Original abgeändert bzw. erweitert. Ansonsten geht es wie gewohnt darum, Armeen aufzustellen und die Welt zu erobern; alles natürlich nur strategisch. Das Spiel ist für zwei menschliche Spieler ausgelegt.
Thinkamania Demo: Wohl jeder hat schon einmal „Memory" gespielt und dabei sein Gedächtnis trainiert. „Thinkamania" ist die Umsetzung dieses Spiels auf den Computer. Diese Demoversion ist bereits voll spielbar.

KICK PD 431: SPIELE

Struggle Ball: Bei den ersten Telespielen freute man sich noch über zwei kleine Schläger und einen Ball, den man hin- und herschlug. Struggle Ball nimmt dieses alte Prinzip und wertet es mit gutem Sound und Grafik auf. Es kann sowohl zu zweit als auch gegen den Computer gespielt werden.
Autor: Ingo Kehne
Llamatron weckt Erinnerungen an alte Zeiten, in denen Llamasoft Spiele für die 8-Bit-Rechner erstellte. Das Spielprinzip ist einfach, aber voller Action. Mit einem Kamel kämpft man sich in etlichen Levels durch Horden unterschiedlichster Feinde.

KICK PD 430: UTILITIES

Hier finden Sie wieder die neuesten und besten Utilities der Public Domain für jeden Zweck. Hier nur eine kleine Auswahl:Accent (Zeichenkonverter, Nachfolger von Vortex), Arcl (Listet Inhalt von Archiven), CCPatch (patcht Amigas mit 1 MB Chip), DisDF (entfernt aktive Laufwerke), DT (Disk-Tester), FileSearch (sucht Dateien), PaulCopy (Kopierprogramm), PBlanker (Bildschirmschoner und Mausbeschleuniger), ZShell (neue Shell)

KICK PD 429: TOOLS 2.0

Diese Diskette bietet alles, was man zum Einstieg in die Welt der Kickstart 2.0 braucht. Mit der neuesten Version 3.0 von ZKICK kann auf nahezu jedem Amiga (ab 1 MB) die Kickstart 2.0 speicherresident installiert werden. Weiterhin sind unter anderem folgende WB2.0-Programme enthalten: Arq (neue System Requester), Din (Data Interface), IFF2Src, Public Screens, QuickHelp, SList (Strukturenlister).

KICK PD 428: SPRACHEN

Pascal-Sources: Diese Diskette ist randvoll mit Sources zu Kick-Pascal. Beispielprograme erklären z.B. den Umgang mit Includes oder die Anwendung des Arp-Requesters. Neben Tools (z.B. ShowIFF) finden Sie auch ein Programm zur Artikelverwaltung von Zeitschriften. Als Bonus gibt es noch SimSmart, das den Ausdruck von Listings mit hervorgehobenen Schlüsselwörtern erlaubt.

KICK PD 427: ANWENDER

Minix 1.5: Die neueste Version eines Betriebsystems, das UNIX sehr ähnlich ist. Die vorliegende Demoversion vermittelt einen guten Eindruck über die Fähigkeiten des Systems. Es ist weitgehend kompatibel zu UNIX V7 und bietet darüber hinausgehende Möglichkeiten.

KICK PD 426: ANWENDER

SynWorks ermöglicht die Simulation von neuronalen Netzen auf dem Amiga. Wer mit neuronalen Netzen zu tun hat oder sich einfach nur dafür interessiert, sollte einmal mit SynWorks experimentieren. PD-Version, die Vollversion ist beim Autor erhältlich. **Autor:** Michael Kaiser

KICK PD 425: ANIMATION

The Dating Game: Erik Schwartz hat sich wieder einmal selbst übertroffen. Dieser Zeichentrickfilm ist so groß, daß er auf zwei Disketten entpackt werden muß. Dafür bekommt man aber auch viel lustiges zu sehen und zu hören.

KICK PD 424: INTROS

Demonia #30: Die neuesten Intros (was sonst) sind auf dieser Diskette zu finden. Daß die Demonia-Reihe für Überraschungen gut ist, hat sich ja schon oft gezeigt. Lassen Sie sich also auch diesesmal wieder überraschen....

KICK PD 423: SPIELE

AmiOmega: Der Spieler übernimmt in diesem Adventure die Rolle des Helden (was sonst?), der sich in einer vom Computer geschaffenen Kunstwelt behaupten muß. Die gute Abenteuer-Atmosphäre wird durch die gelungene Grafik noch besser. Ein Spiel für alle Fans von Dungeon/Adventure-Spielen.
Conquest: Der Spieler übernimmt die Rolle eines galaktischen Herrschers, dessen Ziel die Eroberung möglichst vieler Planeten ist, um die eigene Macht auszuweiten. Selbstverständlich sind nicht alle Welten einfach einzunehmen. Eine schwierige Aufgabe für zwei Spieler.
Eternal Rome ist ein sehr komplexes Strategiespiel, das die wichtigsten und interessantesten Perioden des Römischen Reichs simuliert. Es beinhaltet militärische, politsche, wirtschaftliche und soziale Faktoren und Probleme. Diese realistische Simulation kann in den meisten Fällen auch von zwei Spielern gespielt werden.

... weiter geht´s in unserer PD-Liste, die wir Ihnen gegen einen mit 1,80 DM frankierten DIN A4 Rückumschlag unter dem Stichwort "KICKPD-Liste" gerne zusenden!

Impressum KICKSTART

Herausgeber:
MAXON-Computer GmbH
Industriestraße 26
6236 Eschborn
Tel.: 06196/481811
FAX: 06196/41885

Chefredakteur:
Markus Nerding (Chefredakteur)(mn)
Andreas Krämer (Stellvertreter) (ak)

Redaktion:
Jan M. Anton (ja)
Christian Keller (chk)
Sven Stillich (sv)
Dirk Fabisch (df)
Peter Lass (pl)
Enrico Corsano (ec)
Florian Du Bois (fdb)
Günter Hagedorn

Redaktionsanschrift:
MAXON-Computer GmbH
KICKSTART
Postfach 5969
6236 Eschborn
Tel.: 06196/481813
FAX: 06196/41137

Redaktionelle Mitarbeiter:
Gerald Carda (gc)
Jobst Hermeier (jh)
Carsten Borgmeier (cbo)
Chris Földing-Hornschuh (cfh)
Ingo Brümmer (ib)
Andreas Erben (ae)
Daniel Gembris (dg)

Auslandskorrespondent:
Derek Dela Fuente (ddf/GB)

Titelbild:
Andreas Rzadkowsky

Grafische Gestaltung:
Manfred V. Zimmermann (fred.)
Raoul Deubler

Druck:
Frotscher Druck, Darmstadt

Verlag:
Heim Verlag
Heidelberger Landstraße 194
6100 Darmstadt 13
Tel.:06151/56057
FAX:06151/55689 - 56059

Verlagsleitung:
Hans-Jörg Heim

Anzeigenverkauf:
H. Arbogast
Uwe Heim (Ltg.)

Anzeigenpreise:
nach Preisliste Nr.6, gültig seit 1.3.91

Bezugsmöglichkeit:
Zeitschriftenhandel, Kauf- und Warenhäuser, Commodore-Fachhändler oder direkt beim Verlag.
KICKSTART erscheint 11mal im Jahr

Einzelpreis: DM 7,- ,ÖS 56,- SFr 7,-
Jahresabonnement Inland: DM 70,-
Europ. Ausland DM 90,-
Luftpost DM120,-

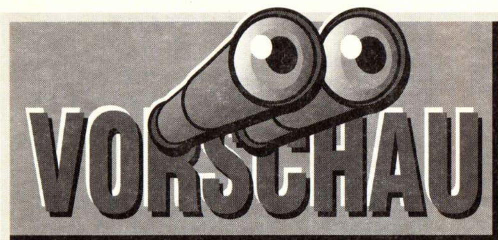
In den Preisen sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühren enthalten.

Alle in KICKSTART erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Heraus-gebers und des Verlags erlaubt. Programm-Listings, Bauanleitungen und Manuskripte werden von der Redaktion gerne entgegengenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit ihrer Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und der Vervielfältigung. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Sämtliche Veröffentlichungen in KICKSTART erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

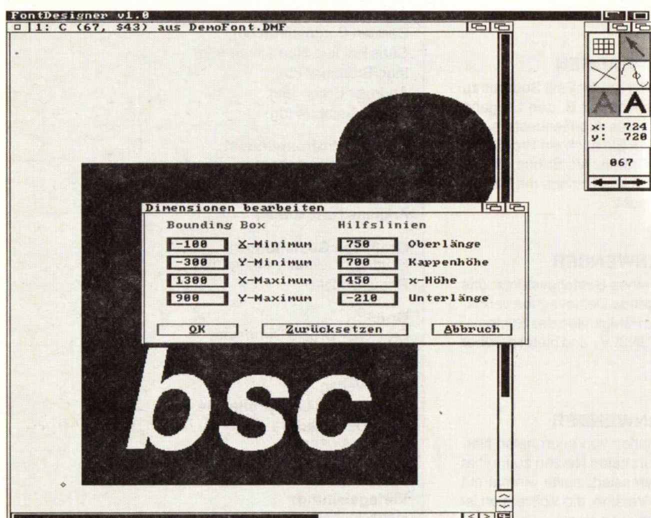
Für Fehler in Text, in Schaltbildern, Aufbauskizzen, Stücklisten usw., die zum Nichtfunktionieren oder evtl. zum Schadhaftwerden von Bauelementen führen, wird keine Haftung übernommen.

(c) Copyright Heim Verlag



FONT DESIGNER

DTP-Anwendungen auf dem Amiga hinken denen von anderen Rechnersystemen ganz schön hinterher. Das soll sich ändern. Mit dem Vector-Outline-Font-Editor „Font Designer“ ist es möglich, beliebige Schriften zu konvergieren, so daß sie in gängigen Amiga-DTP-Programmen genutzt werden können. Was der „Font Designer“ leistet, lesen Sie in der Juni-Ausgabe.



CANDO V1.6

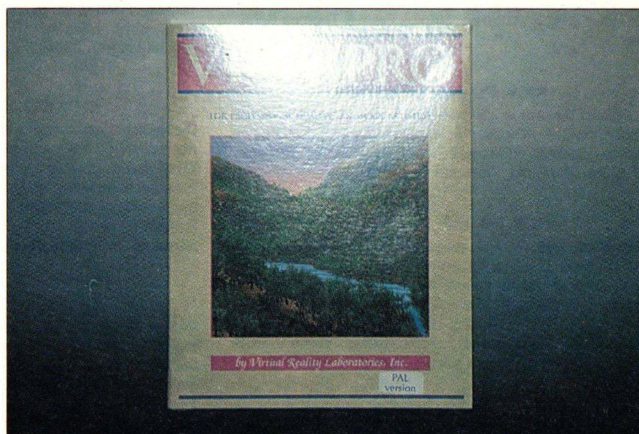
Mit CanDo soll man ein leistungsfähiges Software-Paket erhalten, mit dem es ein leichtes ist, sein eigenes Programm mit einer luxuriösen Oberfläche zu schreiben. Zumindest suggeriert das der Slogan „With CanDo You Can Do Just About Anything!“. Starke Worte. Was die neue Version 1.6 wirklich alles kann, lesen Sie im nächsten Heft.

Weiterhin lesen Sie in der nächsten Ausgabe:

- Pixel 3D 2.0 - Konstruieren in 3D
- Raytracing-Zubehör: Texturen, Objekte, Konverter ...
- News, Workshops, Listings, Tips & Tricks uvm.
- und zahlreiche weitere Soft- und Hardware-Tests

VISTA PRO 2.0

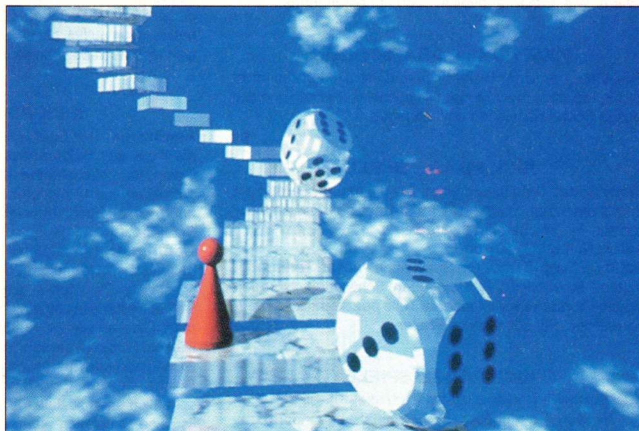
Wollten Sie nicht immer künstliche Landschaften entwerfen, mit Flüssen, Seen, Bergen, Wüsten, Wald, Steppen und, und, und ... Mit der Version 2 des Landschaftsgenerators Vista Pro ist das kein Problem. Gegenüber der alten Version hat sich einiges getan, beispielsweise können Bäume, Kakteen oder Palmen generiert werden. Was das Programm alles kann bzw. nicht kann, lesen Sie in der nächsten KICKSTART-Ausgabe.



RAYTRACING

Das Raytracing-Verfahren ist auf dem Amiga nichts Unbekanntes mehr, davon zeugt auch die Programmvielfalt. Dabei ist Raytracing einer der rechenintensivsten Algorithmen überhaupt, also eigentlich nicht für den relativ langsamen Amiga geeignet. Dafür wird man aber mit nahezu perfekten Bildern belohnt, denn kein anderer Algorithmus kann so optimal Spiegelung, Brechung und Schatten berechnen.

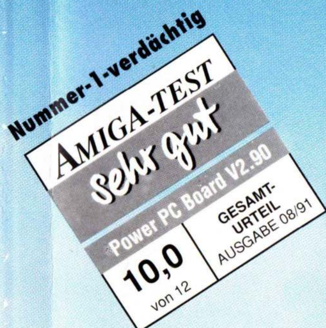
Auf dem Amiga-Markt existieren eine ganze Reihe von Raytracing-Programmen, die wir in der nächsten Ausgabe näher betrachten wollen. Neben den Programmen Reflection 2.0, FastRAY und Caligari stellen wir Ihnen die brandneuen Versionen von Imagine 2.0 und Real 3D vor. Was die einzelnen Programme leisten, erfahren Sie in der Juni-Ausgabe der KICKSTART.

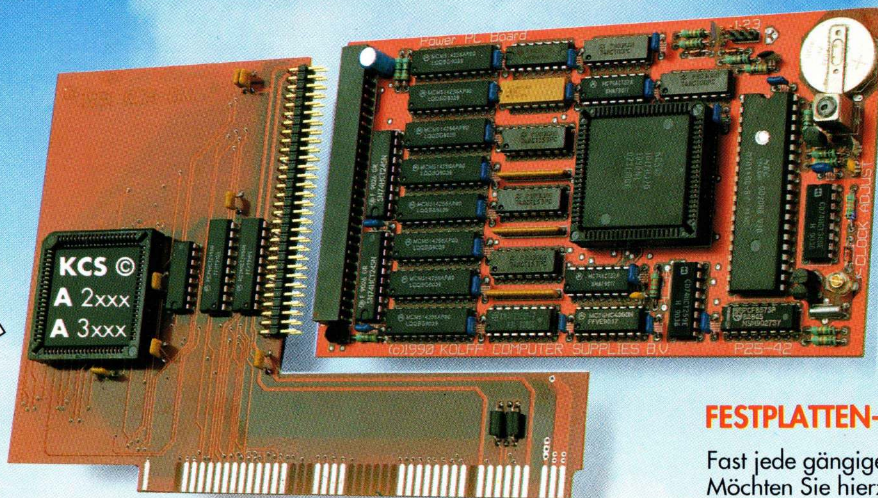


Die nächste Ausgabe der KICKSTART ist ab 15. 5. 1992 bei Ihrem Zeitschriftenhändler erhältlich.

KCS POWER PC BOARD

Machen Sie aus ihrem Amiga einen PC. Viele Programme werden zuerst für den PC geschrieben. Nur ein kleiner Teil dieser Programme erscheint geraume Zeit später als Amiga-Version auf dem Markt. Warum also noch länger auf die Amiga-Version warten? Die PC-Version ist auch meistens wesentlich billiger.







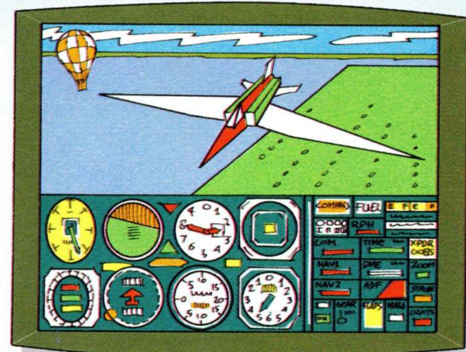
FESTPLATTEN-UNTERSTÜTZUNG

Fast jede gängige Festplatte wird unterstützt. Möchten Sie hierzu mehr Informationen? Dann rufen Sie unsere Hotline an!
Tel.-Nr. 0 28 22-6 85 45
(erreichbar montags bis freitags von 17.00 bis 18.00 Uhr)

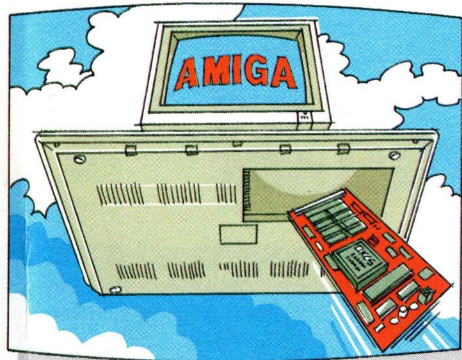
Neu: Spezielle Version für Amiga 500 (plus) erhältlich — Dadurch entstehen 2 MB Chip Memory

Für wenig Geld verändert das KCS Power PC Board Ihren Amiga in einen echten PC und fügt zusätzlich noch 1 MB Speicherkapazität und eine Echtzeit-Uhr hinzu. Der preisgünstigste PC der Welt.

Jetzt können sie professionelle PC-Software auf Ihrem Amiga/PC einsetzen.



Microsoft Flightsimulator 4.0



EGA

Nun mit farbiger EGA-Unterstützung, wobei die vollständige Farbpalette unterstützt wird. EGA- und VGA-Programme können auf einem Standard-Monitor oder Fernseher wiedergegeben werden; meistens ohne Interlace (Flickering). EGA/VGA funktioniert auf jedem Standard-Amiga (gleich mit welchem Agnes Ihr Amiga aufgerüstet ist).

SUPER-PREIS

DM 398,00 für Amiga 500 (plus), ohne MS-DOS und GW-Basic, jedoch mit 1 MB Speicher, Echtzeit-Uhr und PC-Software

DM 575,00 für Amiga 2000/2500/3000 inkl. Adapter-Platine

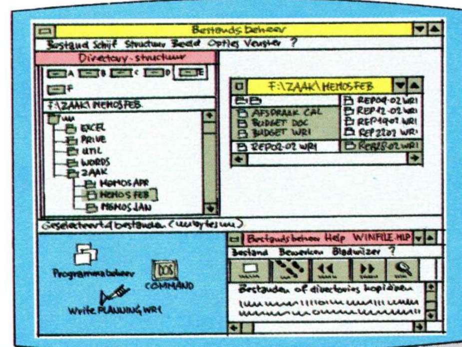
DM 100,00 Aufpreis für MS-DOS 4.01 und GW-Basic (Bitte bei Bestellung angeben.)

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkosten.

VGA

Jetzt Version 3.0 mit VGA-Farb- und Monochrom-Unterstützung erhältlich

Arbeitet mit den meisten Turbo-Boards zusammen.
Dadurch wird der **EGA/VGA**-Modus stark beschleunigt



Windows V.3.0

Update-Service: Die neueste Version erhalten Sie nach Einsendung Ihrer alten Powerboard-Diskette + DM 20,00. Bei Bestellung bitte Computertyp angeben!

Einige EXTRA-Optionen:

- softwaremäßige Flicker Fixer im PC-Interlace-Mode (funktioniert auf jedem Amiga)
- Die Prozessorgeschwindigkeit ist einstellbar von 100 % bis 16 %.
- Ein KCS-PC-Maustreiber für Ihre Amiga-Mouse wird mitgeliefert.
- Mit Pause-Taste! Sie können Ihr PC-Spiel unterbrechen, wann Sie es möchten. Die Pause-Funktion bleibt so lange bestehen, bis Sie es wieder aufheben.

Technische Spezifikation

- hervorragende Kompatibilität
- 704 KB Speicher im MGA/CGA-Modus
- 640 KB Speicher im EGA/VGA-Modus
- ca. 200 KB Extra-Speicher als MS-DOS RAMdisk (reset-fest)
- zusätzlich 1 MB Speicher wie auch eine Echtzeit-Uhr für den Amiga
- alle folgenden Erweiterungen sind softwaremäßig
- Prozessorgeschwindigkeit ca. 11 MHz.
- Videogeschwindigkeit } *in vielen Modi schneller als die meisten ATs*
- Diskgeschwindigkeit
- einfache Montage, kein Garantieverlust, einfach einfügen und Sekunden später ist Ihr Amiga/PC fertig
- 1 Jahr Garantie

ALLE BESTELLUNGEN IN 48 STUNDEN LIEFERBAR

DATAFLASH GmbH Wassenbergstr. 34, 4240 Emmerich, Tel.: 02822/68545 u. 68546, Telefax: 02822-68547
Auslandsbestellungen nur gegen Vorauskasse.
Versandkosten bei Vorkasse DM 6,00 bei Nachnahme DM 10,00. Unabhängig von der bestellten Stückzahl.
Distributor für Berlin: **MUEKRA DATENTECHNIK**, Schönebergerstr. 5, 1000 Berlin 52, Tel.: 030/7529150-60
für Österreich: **COMPUTING ZECHBAUER**, Schulgasse 63, 1180 Wien, Tel.: (0222) 4085256
DARIUS-SOFT, Andreas-Huger-Gasse 56/1, 1220 Wien, Tel.: 01/2395800 u. 2384460, Telefax: 01/2398115
für die Schweiz: **SWISOFT AG**, Obergasse 23, CH-2502 Biel, Tel.: 032/231833
für Holland: **EUROSYSTEMS B.V.**, Postbus 179, 6710 BD Ede, Tel.: 085/5165655, Telefax: 08380/32146
für Belgien: **COMTEC**, Steenwinkelstraat 101, 2627 Schelle, Tel.: 03/8772028 u. 014/658521, Telefax: 03/8771465



präsentiert

Digital-Fernsehen auf Amiga-Screen!

VLab Echtzeit-Farb-Video-Digitizer A 2000/3000



DM 598,–

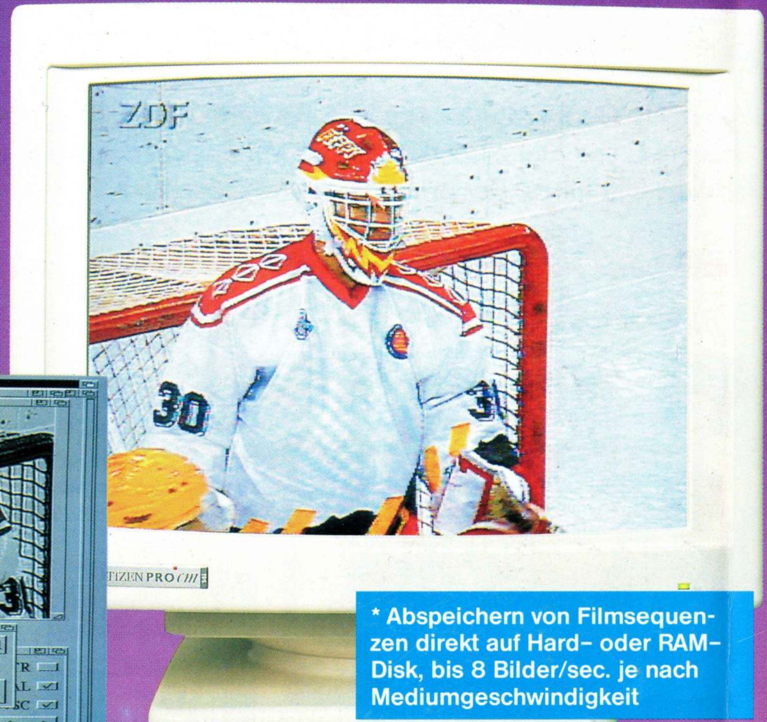
VIDEO-DATEN OHNE QUALITÄTSVERLUST
IN DEN AMIGA DURCH
BAHNBRECHENDE YUV-TECHNOLOGIE

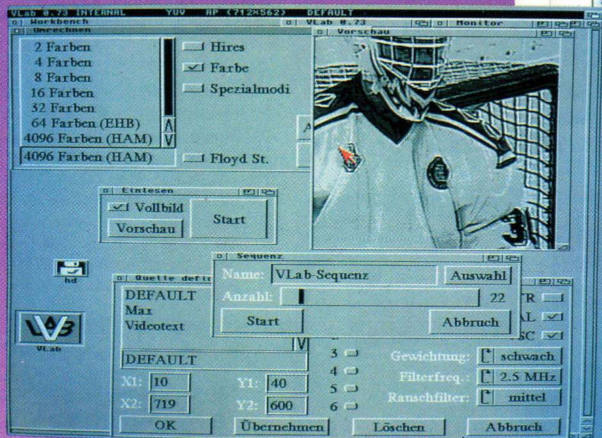
* Komfortables Softwarepaket zum Einlesen, Umrechnen, Darstellen und Konfigurieren im Lieferumfang. Amiga-Dos 2.0 erforderlich!

* Direktanschluß von Farb- und SW-Kameras, Fernsehgeräten und Videorecordern
* Kein RGB-Splitter notwendig

* Picture-in-Picture (Bild-im-Bild) Preview im Amiga-Fenster (Graustufen) unter vollem Multitasking

* PAL und NTSC mit vollem Overscan bis 720 x600 Pixel





* Abspeichern von Filmsequenzen direkt auf Hard- oder RAM-Disk, bis 8 Bilder/sec. je nach Mediumgeschwindigkeit

* Softwareseitige Umschaltung zwischen zwei Videoquellen (z.B. Videokamera und Fernsehen) jederzeit möglich

* Einlesen der YUV-Daten auch von laufenden Videoquellen, Umrechnung in 24-bit-Datenformat jederzeit möglich

* Schnellstmögliche Datenübertragung des YUV-Bildes von der Karte in den Amiga durch 0-Wait-State-Interface

MS MacroSystem Computer GmbH · Friedrich-Ebert-Straße 85 · 5810 Witten
Tel. (0 23 02)8 03 91 · Fax. (0 23 02)8 08 84
Commodore Commercial Developer · Commodore Amiga Systemfachhändler
Alle Preise verstehen sich incl. 14 % MwSt., excl. Porto und Verpackung (15 DM) und sind unverbindliche Preisempfehlungen für unsere Fachhändler
Prospektmaterial über unsere gesamte Produktpalette erhalten Sie auf Anfrage
Telefonische Auftragsannahme von 9.00–18.00 Uhr montags bis freitags